SCIENCE & VIE
N° 52
ISSN 0247-1132

JEUX & STRATEGIE

VACANCES...

NE DRAGUEZ PAS

LE HEROS DE SAN JOSE EST UNE (GRANDE) AVENTURE-SOLO

NE BRONZEZ PAS

ET REDECOUVREZ LE WHIST A L'ABRI DES COUPS DE SOLEIL

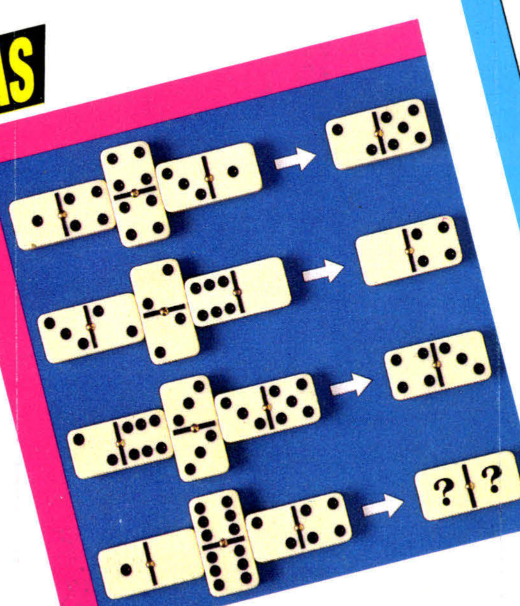
NE NAGEZ PAS

...POUR ORGANISER UNE SOIREE DE JEU ORIGINALE : ON VOUS LA LIVRE CLEF EN MAIN

NE VOUS REPOSEZ PAS

IL Y A PLUS DE 150 JEUX-PROBLEMES A RESOUDRE DANS CE NUMERO







M 2543 - 52 - 30,00 F
3792543030008 00520

FRUIT DE LA PASSION



Nous, à SVM, on est fou de micro-informatique.
Chaque mois, on passe au banc d'essai nouveaux matériels et nouveaux logiciels, on traque l'innovation géniale qui vous fera encore gagner du temps, on enquête partout où ça bouge dans la micro pour vous dire ce qui se fait de mieux.
On est constamment à l'écoute de vos besoins pour y répondre concrètement dans chaque numéro.
On teste, on critique, on sélectionne, bref, on fait SVM et on aime ça, passionnément.
Résultat : notre journal est le N° 1 de la presse informatique.

SCIENCE & VIE MICRO

SVM

N° 1 DE LA PRESSE INFORMATIQUE

AU SOMMAIRE DU NUMÉRO DE JUILLET-AOÛT

- La guerre des standards : les tout nouveaux PS/2 d'IBM contre les nouveaux PC de Compaq.
- Banc d'essai comparatif : 12 imprimantes professionnelles.
- Hypertext : une méthode révolutionnaire d'organisation et de gestion de l'information.



A LIRE POUR BIEN JOUER

BON DE COMMANDE

à retourner, paiement joint,
à JEUX & STRATEGIE - 5, rue de La Baume
75415 Paris Cedex 08

Nom______________________
Prénom______________________
Adresse______________________
Code postal________ Ville____________

• je désire recevoir :

☐ **LE JOGGING DE L'ESPRIT**
68 F + 10 F de port
☐ **OTHELLO**
65 F + 10 F de port
☐ **LE TAROT MODERNE**
49 F + 10 F de port
☐ **LES DAMES**
68 F + 10 F de port
☐ **50 JEUX**
75 F + 10 F de port
☐ **LES ECHECS**
80 F + 10 F de port
☐ **GAGNEZ AU SCRABBLE**
78 F + 10 F de port
☐ **LA COLLECTION COMPLETE**
420 F (au lieu de 483F)
+ 40 F de port

Ci-joint mon règlement total de________F par chèque à l'ordre de JEUX & STRATEGIE-BRED.

JS52

LE JOURNAL DE JESSIE



COUVERTURE !

Jeu : deux rédacteurs en chef se cachent dans cette couverture. Retrouvez-les !
Plus sérieusement, voici la solution du petit problème de logique : il fallait lire successivement :
$(14 \times 4) - 31 = 25$
$(32 \times 2) - 60 = 04$
$(26 \times 3) - 35 = 43$
et donc $(10 \times 6) - 24 = 36$
Avouez que, même pendant vos vacances, vous pouviez trouver ça ! Non ?

COMMENT VOUS ETES, VOUS ALORS...

Eh oui, je sais à présent tout de vous ! Car, très gentiment, vous avez été vraiment nombreux à répondre à l'interrogation écrite que je vous proposais dans le numéro 49.
J'ai tout lu, j'ai tout compté (je savais que je pouvais compter sur vous), j'ai additionné et divisé, et voici les résultats finals avec les chiffres finaux (non, ce n'est pas la peine de chercher dans votre dictionnaire, je vous assure qu'on peut dire les deux).

A QUOI JOUEZ-VOUS REGULIEREMENT?
Aux échecs (51%), aux "jeux de société" (49%), aux autres jeux de cartes (40%) que le tarot (31%) et le bridge (6%), aux jeux sur micros (38%), aux jeux de rôle (28%), au Scrabble (25%), à Othello (21%), aux wargames (19%) et aux dames (18%)...
Bel éclectisme, je vous reconnais bien là ! Et vous savez ce qui m'a fait vraiment plaisir ? C'est que si l'on fait la somme de toutes les réponses, on arrive à un total de... 365% ! Ce qui veut dire qu'en moyenne (Ah, cher lecteur moyen !), vous jouez régulièrement à 3,65 jeux !

VOS PETITS CHOUCHOUS!
Ah ça, vous le découvrirez dans le prochain numéro avec les résultats du concours... puisqu'il s'agissait de la question subsidiaire. Jessie, reine du suspense ! Aaaaaah...

VIEUX COPAINS...
La moitié d'entre vous me lisent depuis plus de trois ans. Continuez, continuez ! Et une très faible majorité relative (mais on fait des gouvernements avec moins que ça !) trouvent la merveille plus intéressante que quand ils ont commencé à la lire (27%), contre 23% qui la jugent moins intéressante... Quant au centre majoritaire sans avoir la majorité, il représente près de la moitié des lecteurs (47%) : c'est toujours aussi intéressant.

MENSUEL?
Nettement pour ! Sans vous demander une seconde quand je prendrai mes vacances ! M'enfin, si vous êtes très gentils, si vous me suppliez... euh... on va voir... j'sais pas mais... Bon, d'accord, j'y réfléchis.

INFIDELES...
Mais quand vous l'êtes, c'est toujours avec le même ! Quand vous lisez un autre magazine de jeux (Oh, rage...), c'est presque toujours *Casus Belli*. Si vous croyez que c'est parce que c'est la même maison que ça me fait plaisir !

... MAIS CONSCIENCIEUX
Ah ça, faut dire, vous ne parcourez pas votre revue préférée d'un œil distrait. Vous êtes 97% à lire le "magazin" (en entier ou en partie), 96% les Infos-Jeux & Joueurs, et 70% le cahier micro. La moitié d'entre vous lisent même la Gazette Galactique réservée aux Mega... et pourtant c'est un peu ésotérique (non, pas érotique ! Non mais dites-donc, pour qui me prenez-vous ?).

CONFIANCE...
dans mes bancs d'essais : 76% les trouvent de bon conseil toujours ou souvent, et 16% quelquefois.
Seulement 3% ont répondu "rarement" et 1% "jamais" (Qui c'est, celui-là ?)

SOLITAIRES?
Il y a tout de même un tiers d'entre vous qui ne jouent jamais avec le jeu en encart.
Pourtant, si vous saviez ce que ça me coûte ! Je ne leur vois qu'une excuse : c'est qu'ils manquent de partenaires.

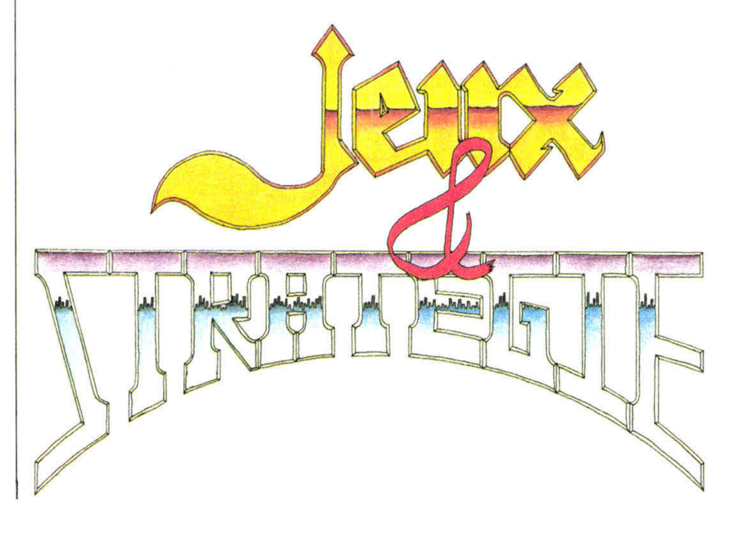
CASSE-TETE
Bonjour les petits matheux ! Vous vous attaquez davantage aux casse-tête mathématiques ou logiques (72%) qu'aux labyrinthes (49%) ou aux jeux de lettres (43%). Dans les trois cas, vous les trouvez plutôt trop difficiles (environ 30%) que trop faciles (environ 5%). Bon, je veux bien faire un effort, mais tout de même, vous pourriez vous creuser un peu la cervelle. Je ne vais quand même pas vous proposer le Chimilibilimilibilik ? Hein, papy Mougeot ?

CLASSIQUES CLASSES...
Voici les rubriques de grands-classiques, classées de la plus lue à la moins lue : échecs (71%), dames, tarot, Scrabble, Othello, backgammon, go et bridge (15%).

PROGRAMMEURS
Il y en a 29% qui n'utilisent jamais les programmes de jeux micro que je leur propose. Il faudrait peut-être que je leur offre un ordinateur, en plus ?

HORS-SERIE?
C'est bien simple, comme d'habitude vous voulez tout ! Et moi, je n'ai que quatre bras ! Ah, si Claude Lacroix avait été moins paresseux et s'il m'avait dessinée avec huit tentacules, comme toute pieuvre qui se respecte...

CONTENTS
Globalement, vous l'êtes très... ma légendaire modestie m'interdit de donner le chiffre !





BONJOUR, MONSIEUR! ALORS, ON VA A L'ECOLE?
Vous êtes un homme à 95% (si j'ose dire) et majoritairement (52%) élèves ou étudiants.
Vous pourriez tout de même offrir un abonnement à votre copine!
ET VOILA...
Vous savez tout... sur vous! Mais chut, n'oubliez pas que les résultats de ce genre d'enquêtes sont absolument confidentiels.
En tout cas, encore merci à tous ceux qui ont répondu.
Quant aux autres, qu'ils n'hésitent pas à m'envoyer un petit mot. Vous savez, je suis toujours très attentive à vos remarques.

GENEREUX!

Dans le dernier numéro figurait un bulletin d'abonnement indiquant un prix de 201 F par an! Pour six numéros qui coûtent 180 F au total, ça faisait tout de même un peu cher. C'était évidemment une erreur. Hé bien, vous savez quoi? Il y en a qui, tellement pressés de recevoir la petite merveille, nous ont envoyé le chèque correspondant. Bravo! Mais qu'ils ne s'inquiètent pas, ils ne le regretteront pas puisque leur abonnement sera prolongé.

CRYPTARITHME

Je cause, je cause et il ne va plus me rester de place pour passer vos dessins et vos problèmes!
Voici tout de même un joli petit cryptarithme envoyé par Patrice Bacher, de Grenoble.
S I X × C I N Q = T R E N T E
Bien entendu, la même lettre représente toujours le même chiffre et le même chiffre est toujours représenté par la même lettre, vous connaissez la chanson... Solution dans deux mois.

LOGIQUE...

Là est le hic! Pouvez-vous trouver quel nombre peut logiquement continuer cette suite:
1 - 2 - 4 - 8 - 16 ?
Pour vous aider (??), je peux vous dire que ce nombre est strictement inférieur à 32. Ah, Ah! Elle est bien bonne!
Il y a sans doute plusieurs solutions, comme toujours dans ces cas-là, mais Stéphane Degrémont d'Anor dans le Nord m'en a fourni une parfaitement... logique! Solution dans deux mois!

ET MA PETITE ENVELOPPE?

Vous vous souvenez que je vous avais demandé de m'envoyer de belles et originales enveloppes. Au moment où j'écris ces lignes, je n'en ai, bien sûr, pas reçu beaucoup. J'espère que ça va arriver! N'oubliez pas que, pour chaque numéro, l'auteur de celle que j'aurai sélectionnée se verra offrir un abonnement d'un an, ainsi que ceux dont le dessin ou le casse-tête figure dans ces pages.

SOMMAIRE 52

JEUX & JOUEURS

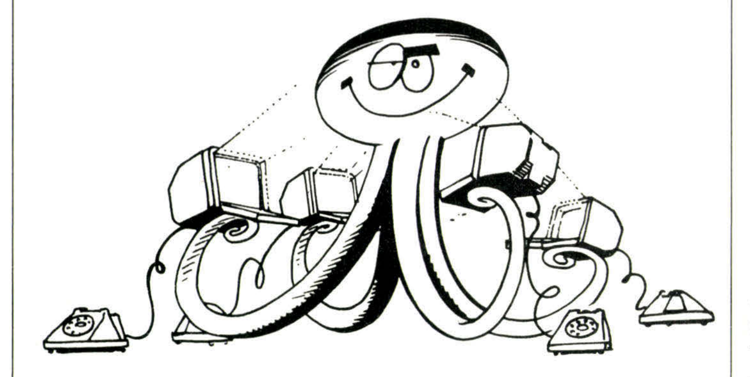
STRATEGIES

LUDOTHEQUE

CASSE-TETE

MICRO

couverture : photos Galerie 27 et dessin Claude Lacroix
Entre la couverture et la page 1 se situe un encart abonnement de 2 pages.
Diffusion : vente au numéro France métropolitaine.



36-15 JEST

Désormais, notre concours hebdomadaire, donnant droit pour les trois meilleurs joueurs à un abonnement à *J&S*, prendra fin le vendredi à 18 heures. Pour nous, vous pouvez le comprendre, c'est plus facile à gérer qu'à minuit ! C'est également mieux pour vous, puisque les noms des vainqueurs de la semaine (ayant rempli une fiche avec leurs nom, prénom et adresse) pourront être affichés sans retard entre 18 et 19 heures.

Les points acquis pendant la semaine ne seront remis à zéro que dans la nuit du vendredi au samedi, vers 1 heure du matin, comme c'est le cas depuis des mois (à cette occasion, le service est coupé pendant une heure).

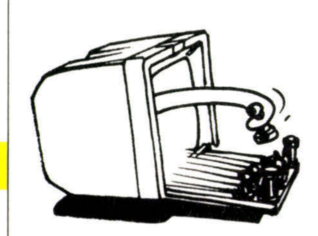
Comme d'habitude, les victoires sont définitivement acquises : à chaque pseudo correspond un nombre de victoires. Ce qui vous permet d'être annoncé comme "habitué" ou non en entrant sur le service et donc d'être "craint" ou non. Il est vrai que tout un chacun distingue le novice "MACHIN, 10 points - 1 victoire", du vieil habitué "TRUC, 2 points - 145 victoires"!

De semaine en semaine, nous modifierons les positions donnant droit à une récompense. Les vainqueurs pourront être les 1er, 2e, 3e, 10e et 20e ou encore 1er, 2e, 3e, 5e, 15e et 30e. A vous de suivre les événements. C'est le jeu !

"*Ouiiin ! Je suis venu pendant des heures il y a trois mois, et maintenant on me considère comme un nouveau...*" Voilà bien une réflexion qui nous parvient fréquemment. Il faut savoir que toutes les semaines, l'ordinateur regarde les "mobiles" un par un. Dès qu'il en voit un qui n'a pas servi depuis deux mois, il l'élimine ! Et quand vous vous rebranchez, vous avez droit à "bonjour le nouveau"! Cette procédure, pour frustrante qu'elle soit, est nécessaire. L'ordinateur ne peut garder indéfiniment un fichier qui ne servirait plus jamais. Et comme il ne sait pas si vous comptez revenir le voir ou non, il est obligé d'opérer une sélection.

Si vous ne désirez pas venir souvent mais que vous désirez conserver vos "victoires", le plus simple est d'ouvrir votre MS une fois de temps en temps. Cela lui donne à nouveau deux mois de "vie".

Pour les vacances, nous avons allongé cette période, afin que vous ne soyez pas victime... de vos vacances ! Votre MS est sous bonne garde jusqu'à la rentrée ! A bientôt.



36-15 JESSIE

Allons, vous n'êtes vraiment pas raisonnables. On vous fabrique un merveilleux jeu d'échecs pour vous affronter entre vous. Il n'y en a pas de plus beau, parole de Jessie. Et vous, quoi, vous n'y jouez pas ! Vous avez tort. D'abord parce que ça m'empêche de gagner des sous (Quoi, qui a dit "on s'en fout"?), mais surtout, et là je suis sérieuse, parce c'est vraiment sympa comme système.

Allez, essayez un peu ! Deux conseils, cependant :

- Certains ont pu être déçus, après avoir choisi le temps limite de 10 minutes, de dépasser cette durée et de perdre ainsi une partie peut-être prometteuse. Je vous avais bien prévenus : cette cadence est très rapide. Ne vous y risquez pas si vous n'avez jamais joué en "blitz". Choisissez plutôt 30 minutes, quitte d'ailleurs à jouer vite et à dépenser beaucoup moins de temps (... et d'argent ! Oui, oui, je sais... Bonjour les radins !).
- D'autre part, certains ont peut-être abandonné après être venus plusieurs fois sur le service, s'être précipités dans la rubrique échecs et avoir poireauté de longues minutes dans l'attente d'un hypothétique adversaire. Il ne faut pas faire comme ça !

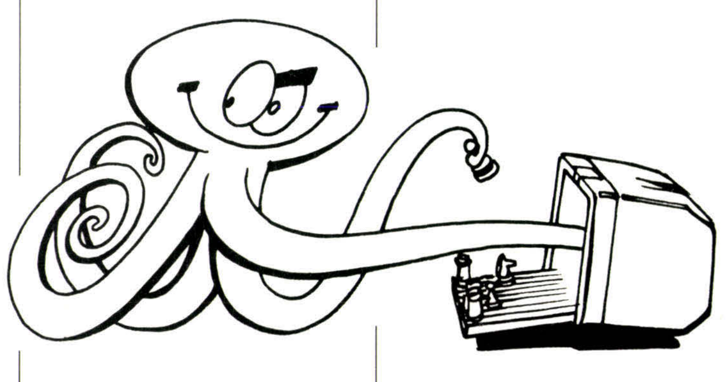
Allez voir dans les échecs et, s'il n'y a personne, revenez aussitôt dans la messagerie (ME). Envoyez des messages aux autres connectés au lieu de jouer à cache-cache. Et surtout, après avoir joué une partie, retournez dans la messagerie. Vous pourrez y fixer un nouveau rendez-vous à votre adversaire... ou à d'autres. Pour les rendez-vous, n'oubliez pas, en outre, que les boîtes aux lettres (BAL) servent à ça !

Repérez les pseudos des joueurs d'échecs (dans le classement, EC, puis 1, puis DIR) et laissez-leur une heure de rencontre dans leur BAL. Egalement, pour augmenter la chance de trouver un adversaire, je vous propose d'essayer le soir à 17 heures.

Enfin, là je suis sympa, je vais vous faire des cadeaux. Jusqu'à fin juillet, je viendrai le plus souvent possible (oui, JESSIE, c'est moi et je vous promets, ce n'est pas Giffard). Les cinq premiers (s'il y en a, ah ah ah) qui me battront deux fois de suite en 10 minutes gagneront un abonnement d'un an à *J&S* (s'ils m'attendent après dans la messagerie pour me donner leurs coordonnées !).

LE CHAMPIONNAT DE FRANCE D'ÉCHECS EN DIRECT!

Du 14 au 27 août, Nicolas Giffard sera à Val Thorens pour tenter d'obtenir son troisième titre de champion de France d'échecs. Il en profitera pour donner tous les jours résultats et commentaires (EC puis 2).



Go

HONINBO A PARIS


Catherine Jaeg

Eh oui, ça se passait à Paris ! Masaki Takemiya (à gauche) défendait son titre contre Hideo Otake.

Imaginez une finale du championnat du monde de belote à Tokyo ! C'est à un événement comparable que l'on a pu assister les 10 et 11 mai derniers à l'hôtel Nikko de Paris : pour la première fois dans l'histoire, une partie de la finale du Honinbo s'est déroulée en dehors du Japon.

Le titre de Honinbo est le plus ancien et le plus prestigieux dans le monde du go professionnel. La poésie et le tumulte attachés à l'histoire du Honinbo font de son détenteur le héros d'une épopée de quatre siècles.

A la fin du XVI[e] siècle, le bonze japonais Nikkai, le plus fort joueur de son temps, vit dans la pagode Honinbo. Quand il fonde son école de go, il prend le nom de Honinbo Sansa et devient le premier Honinbo. Pendant trois siècles et demi, le titre sera héréditaire par adoption : en adoptant le plus brillant de ses disciples, le Maître le désigne comme son successeur.

A partir du XVII[e] siècle, les Shogun encouragent le développement du go (voir *J&S* n° 51, page 28) : avec la calligraphie, la peinture et la harpe, c'est l'un des quatre "arts royaux". Mais il reste essentiellement le jeu d'une élite restreinte : la cour, les samouraïs, les lettrés. Le grand événement annuel est le tournoi du château d'Edo (aujourd'hui Tokyo), qui se déroule en présence du Shogun.

Le quatrième Honinbo, Dosaku, impressionne ses contemporains au point d'être appelé le "saint du Go".

Au XIX[e] siècle, des Honinbo comme Jowa, Shuwa et surtout "l'invincible" Shusaku sont de grands novateurs dans la stratégie : aujourd'hui encore, leurs parties sont considérées comme des chefs-d'œuvre (la fameuse "partie à l'oreille rouge" de 1846 entre Gennan Inseki et le jeune Shusaku est analysée dans les numéros 42 à 45 de *J&S*).

Au cours des siècles, le go va progressivement gagner des couches de plus en plus étendues de la population : le Japon compte aujourd'hui environ 10 millions de joueurs.

Le titre moderne du Honinbo est créé en 1941, quand le 21[e] Honinbo, Shusai, cède le titre à la Nihon Ki-In (Fédération Japonaise de Go), qui en fait un tournoi annuel organisé par le journal Mainichi. Le premier à conquérir le titre moderne est Sekiyama (6[e] Dan). De nombreuses anecdotes émaillent l'histoire du Honinbo depuis lors.

En 1945, Hashimoto Utaro, tenant du titre, et Iwamoto, disputent la finale du Honinbo à Hiroshima. La police interdit qu'ils jouent dans le centre de la ville pour des raisons de sécurité. La 2[e] partie se déroule dans la banlieue d'Hiroshima lorsque la bombe atomique explose sur la ville. Hashimoto sort dans le jardin et voit le monstrueux champignon. Les vitres volent en éclats, mais les deux joueurs terminent la partie. Elle est gagnée par Hashimoto, mais Iwamoto remportera le titre.

Retournons à Hiroshima en 1987 : Iwamoto, arbitre, et Hashimoto, commentateur, assistent à la 3[e] partie de la finale du Kisei entre Kobayashi et Takemiya. Il n'est pas interdit de voir en Iwamoto (né en 1902) et Hashimoto (né en 1908) des symboles de la continuité du jeu de go en dépit des fureurs de notre siècle.
Les plus célèbres Honinbo modernes sont Takagawa (neuf fois Honinbo); Sakata (sept fois); Ishida (cinq fois); Rin (cinq fois) et Takemiya (cinq fois Honinbo dont les titres consécutifs de 1985, 1986 et 1987).

Paris: Takemiya contre Otake

Le 9 mai a lieu la cérémonie d'ouverture, dans le cadre feutré des salons de l'hôtel Nikko. Japonaises en costume traditionnel, ambassadeur du Japon à Paris, charmante interprète un peu débordée... Pierre Decroix, président de la Fédération Française de go, souhaite la bienvenue à la délégation japonaise et présente Maître Lim, le père du go en France. Celui-ci se précipite pour aller respectueusement saluer l'arbitre, qui n'est autre que le légendaire Eio Sakata.

Le plus grand joueur du siècle participe en effet à cette grande première. Sakata, dont le record de soixante-quatre titres a peu de chances d'être approché avant l'an 2000, est Honinbo honoraire pour avoir remporté le titre sept années consécutives; il a révolutionné la théorie du Fuseki (ouverture) depuis les années 50.

Le Honinbo est Masaki Takemiya, 9[e] Dan, né en 1951. Il s'est imposé dans ce tournoi en 1976, 1980, 1985, 1986 et 1987. La personnalité originale et chaleureuse de ce grand joueur fait sa popularité. Son style aérien, qualifié de "go cosmique" par les commentateurs, semble aller à l'encontre de la théorie, mais se révèle souvent d'une redoutable efficacité. Takemiya est, en outre, un excellent golfeur et ne dédaigne pas de pousser la chansonnette.

Le challenger, Hideo Otake, 9[e] dan, né en 1942, possède également un brillant palmarès : il est en particulier Gosei honoraire. Son style est plus classique que celui de Takemiya, mais sa ténacité lui a permis, pour la première fois cette année, de remporter la ligue du Honinbo et de pouvoir ainsi affronter le tenant du titre.

Précisons que la finale du Honinbo se joue actuellement au meilleur de sept parties, et que lors des trois dernières années, Takemiya l'a emporté par les scores de 4-1, 4-1 et 4-0.

Pendant ces deux jours, les joueurs français venus assister à l'événement ont fait des dizaines de parties à handicap contre les professionnels venus accompagner les champions. Sakata a tenu à rencontrer deux de nos meilleures joueuses, Anne Dicky et Agnès Izraëlewicz, dans des parties à sept pierres de handicap, mais le Maître n'a pas poussé la galanterie jusqu'à se faire battre. Miyamoto, 9[e] Dan, a joué contre les meilleurs Français présents, mais André Moussa, dans une partie à handicap à trois pierres, a été le seul à le battre.

Enfin, une partie par Minitel entre Lyon et Paris a illustré une des possibilités du récent serveur de la FFG (36.15 ELISE*GO ou 36.14 LISE*ABO).

Le Honinbo à Paris... tous les enthousiastes de go espèrent que cet événement unique ne le sera plus dans quelques années. Sakata, Takemiya, Otake... à bientôt !

Xavier Mostajo

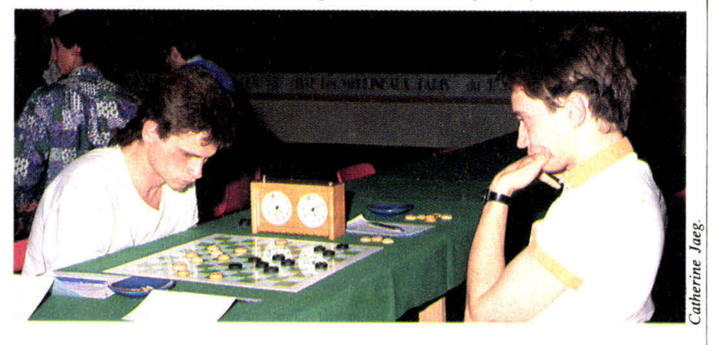
DAMES

ISSY-LES-MOULINEAUX

La sixième édition du tournoi international d'Issy-les-Moulineaux s'est déroulée du 7 au 15 mai.
Soixante concurrents de quatre pays différents y participaient. Comme l'année dernière, on y enregistrait la présence de cinq Grands Maîtres Internationaux soviétiques : Gantwarg (trois fois champion du monde), Baliakine, Valneris (trois fois champion du monde Juniors), Tchizov (champion d'URSS cette année) et Korenewski.
Côté néerlandais, la participation était moins "relevée". Il était évident, dans ces conditions, que les premières places étaient dès le départ réservées aux Soviétiques.
Le seul suspense résidait dans l'ordre d'arrivée.
Tout s'est joué, comme souvent dans ce genre de tournois, à la dernière ronde. Les parties Gantwarg-Valneris et Korenewski-Baliakine furent décisives. Contrairement aux années précédentes où les parties entre Soviétiques se concluaient par un "score pacifique", on assista là au contraire. Gantwarg chuta devant son cadet et Korenewski dut s'incliner devant Baliakine après une lutte de six heures. Tchizov, quant à lui, gagna devant Van der Tal.
Le classement s'établit comme suit : **1-3.** Valneris (URSS), Baliakine (URSS), Tchizov (URSS) 13; **4.** Meijer (Pays-Bas) 12; **5-9.** Korenewski (URSS), Gantwarg (URSS), Zeh (France), Huebner (Belgique), Cissé (France) 11; **10.** Van der Tal (Pays-Bas) 10.

Luc Guinard

La lutte fut âpre entre les Soviétiques : Tchizov (à gauche) et Valneris.



Catherine Jaeg.

JARNAC

Un tournoi de Jarnac se déroulera en octobre 1988 à Paris avec la participation et le soutien de Michel Duguet. Tous les membres des clubs de jeux de lettres, tous les joueurs de Jarnac sont invités à s'entraîner dans leur club pour relever le défi. Depuis le début du mois de juin, Michel Duguet envoie des problèmes de Jarnac de plus en plus difficiles dans les clubs.

Les joueurs peuvent ainsi se perfectionner avant de sélectionner, au sein de leur club, le ou les champions (le nombre est limité à deux joueurs par club) qui défendront leurs couleurs au mois d'octobre.

Michel Duguet affrontera les finalistes lors d'une simultanée. De nombreux prix récompenseront les vainqueurs.

Les bulletins de participation au tournoi seront à retirer dès le mois de septembre au sein de tous les clubs de jeux de lettres ou auprès d'Anne-Laure Richard, Gréco, 23, rue Linois, 75015 Paris.

BRIDGE

EPSON



D.R.

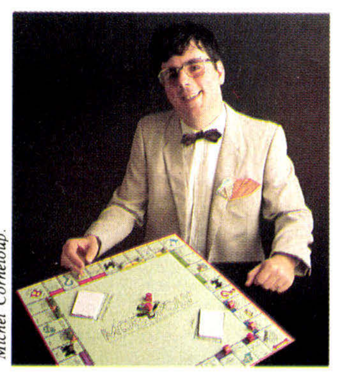
Le soir du Simultané à la Maison du Bridge, à Paris.

Le 3e Simultané mondial Epson de Bridge, reconnu comme la plus grande compétition de tous les temps, s'est déroulé le 3 juin dernier et a battu son record, avec 84 358 participants dans 94 pays.
La victoire a été remportée par une paire américaine, Mesdames Jan Horwitz et Barbara Norante, avec un score de 76.33%, devant une paire soviétique, Monsieur et Madame Antijicin, qui ont obtenu un score de 75.92% les plaçant au 1er rang européen. Deux Péruviens, Messieurs Garcia et Rane, se sont classés 3e grâce à un score de 75%.
Il faut noter la performance des Soviétiques, qui participaient pour la première fois à une compétition internationale d'une telle envergure et qui ont relevé avec brio le défi de la suprématie américaine.
Les Français, quant à eux, étaient au nombre de 12 500 et jouaient dans 280 centres.
La première paire française, M. Donnadieu et M. Cotty s'est classée 15e avec un score de 72,95 %.

MARC FERNANDEZ MONOPOLISE...

... les titres de champion de France de Monopoly ! Déjà vainqueur en 1985*, cet informaticien de 31 ans a de nouveau remporté la finale nationale, le 17 juin. Les quinze finalistes, sélectionnés dans toute la France ne s'étaient pas donné rendez-vous rue de La Paix, n'étaient pas passés par la case départ, n'avaient pas touché 20 000 francs, mais se retrouvaient tous Gare de Lyon pour l'ultime épreuve.
Grâce à sa victoire, Marc Fernandez gagne son billet pour Londres où, du 14 au 18 octobre prochains, il participera, avec les représentants de trente pays, aux championnats du monde. Enjeu ? Un titre prestigieux, certes, mais également l'équivalent de la somme d'argent disponible dans un Monopoly américain, soit 15 000 dollars mais, bien sûr, en vrais billets !

Un titre mondial à Londres ?



Michel Corneloup.

** comme le savaient certainement les participants à notre concours n° 50.*

ECHECS

FAUT-IL PRENDRE LA PILULE POUR MIEUX JOUER AUX ECHECS?

L'angoisse du joueur d'échecs au moment du Zeitnot! Tout le monde l'a connue, de Kasparov au plus modeste amateur : il reste plusieurs coups à jouer et seulement quelques secondes à la pendule. L'histoire du noble jeu abonde en parties "gagnantes" perdues par énervement, par peur de gagner, par manque de self-control. Dans ces conditions, la prise d'un calmant avant la partie ne pourrait-elle pas avoir des effets positifs sur le rendement de certains joueurs? C'est, en tout cas, ce que croit un laboratoire pharmaceutique français qui fabrique entre autres un anxiolityque (une benzodiazépine) depuis un certain nombre d'années et qui a voulu en avoir le cœur net. Les samedis 21 et 28 mai, douze joueurs parisiens ont accepté de se prêter à une expérience inédite : prendre à 8 heures du matin, à jeun, une pilule qui était soit l'anxiolityque en question, soit un simple placebo, c'est-à-dire un produit absolument neutre et inactif. Puis une heure et demie plus tard, ils devaient entamer une série de dix parties rapides (15 minutes par joueur) contre un ordinateur. Il s'agissait de comparer ensuite les scores de chaque joueur sous benzodiaépine et en condition normale pour savoir si le médicament avait eu un effet positif ou non. Ce qui est certain, c'est qu'aucun des douze cobayes n'a été capable de dire quand il avait joué sous médicament ou non, preuve que celui-ci a peu d'effets secondaires sur le sujet. L'expérience s'est d'ailleurs déroulée en "double aveugle", ce qui veut dire que même les médecins qui organisaient l'expérience ne savaient pas au moment où elle se déroulait qui avait pris le placebo et qui l'anxiolityque! Quant aux résultats détaillés, il ne seront publiés qu'ultérieurement. Nul doute que cette expérience fasse l'objet de nombreux commentaires. Nous en reparlerons.

Pour ce qui est du jeu lui-même, l'expérience apporte déjà un certain nombre d'informations.

Les joueurs choisis étaient forts : le MI Belkodja, 2390 Elo, le M Fide Birmingham 2300; le capitaine de Clichy, Moingt 2180 etc. Leur moyenne Elo était de 1954. Ils étaient tous opposés au *Leonardo* de Saïtek équipé soit d'un module *Analyst* 4 megahertz, soit d'un module *Maestro* 6 megahertz.

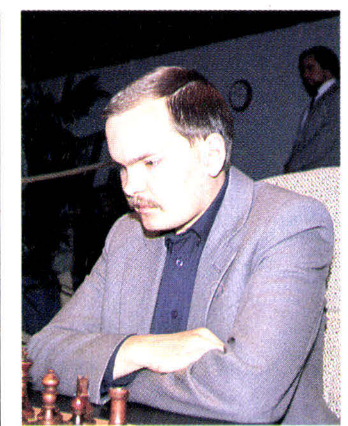
Après 234 parties, la machine a finalement réalisé une performance correspondant à 1893 Elo, mais la baisse d'une semaine sur l'autre montre à quel point le classement d'une machine est aléatoire.

Meilleurs résultats individuels des joueurs :
Birmingham 20/20!
Belkodja 17,5
Moingt 14,5

Pierre Nolot

Eric Birmingham, tout sourire, réussit un sans-faute. Grâce à l'anxiolytique ?


Pierre Nolot.


Jan Ehlvest.

BELFORT

Du 12 juin au 5 juillet, seize des meilleurs joueurs du monde participaient au deuxième tournoi de la Coupe du monde (J&S n° 51). La sensation vint du Soviétique Jan Ehlvest, 28e joueur mondial qui prenait la tête à la 8e ronde. Résultats complets dans le prochain numéro.

SCRABBLE

LE FESTIVAL DE VICHY


DR

Lors du week-end de l'Ascension, Vichy accueillait son 13e Festival de Scrabble.

Organisé par la Fédération Française, ce festival connut un succès sans précédent : 520 joueurs en Individuel et 185 paires pour les Internationaux de France.

L'élite du Scrabble francophone s'était donné rendez-vous avec notamment 32 joueurs parmi les 46 de Première Série nationale du classement français, au premier rang desquels Michel Duguet (on ne vous le présente plus!). Mais aussi Christian Pierre, champion de Belgique, Mamadou N'Dir, numéro 1 sénégalais, et de nombreux Suisses, Belges, Tunisiens... et même un Québécois!

Des conditions de jeu parfaites et le hasard des tirages aidant, les concurrents eurent à disputer des parties agréables, mais souvent sélectives! Ainsi la 2e partie de l'Individuel se révéla-t-elle fort dévastatrice (preuve s'il en est qu'une partie technique au "top moyen" peut être plus "massacrante" qu'une autre dépassant les 1 000 points)!

Vichy fut également l'occasion pour la FFS de tenir son assemblée générale annuelle, où l'accent fut mis sur les actions envisagées, avec notamment l'organisation pour tous les clubs d'une semaine portes ouvertes du 2 au 9 octobre. Pour tous renseignements : FFS, tél. : (1) 43 80 40 36.

Le palmares du festival 1988:
Coupe de Vichy (Individuel) : **1.** Michel Duguet (3399/3431); **2.** Paul Levart; **3.** Christian Pierre (B); **4.** Patrick Vigroux; **5.** Franck Pluven.
Champions par Paires : Jean-François Deron-Bruno Pouyanne; 2e série : Y. Cauchard-V. Leclere; 3e série : A. Mengelle-J.-M. Daulouede; 4e série : N. Mollard-H. Basuiau; Non-classés : B. Didier-J.-F. Vieilly.
Coupe de la Fédération : Paule Belot

JdR
TON UNIVERS IMPITOYABLE

A tout moment, il se passe quelque chose dans le monde du jeu de rôle. Les clubs et les organisateurs les plus fûtés nous font part de leurs projets. Tant pis pour les autres !

• Ah ! Ca ira, ça ira !
Le jeu de rôle grandeur nature aura droit de cité lors de la célébration du bicentenaire de la Révolution de 1789. La compagnie de la Manicle, du Havre, a prévu pour cette occasion un jeu de rôle très original. Il commence par une visite, comme dans un musée. Le visiteur prend au hasard les couloirs d'une exposition, se laissant guider par son inspiration du moment. Regarde-t-il plutôt les galeries contenant des habits des princes? Ou plutôt celui des paysans? Il n'y a pas de hasard! Il ne sait pas encore qu'il est en train de choisir son rôle social, son "appartenance de classe" pendant la Révolution! Appartiendra-t-il au clergé? A la noblesse? Au Tiers Etat? Au bout d'un couloir, il recevra le rôle qu'il s'est inconsciemment choisi. Le rôle fixé, commence une autre partie de l'exposition. Il y sera confronté à des situations où il devra faire des choix. Robert Hossein lors d'un de son dernier spectacle, *L'Affaire du Courrier de Lyon*, avait demandé à ses spectateurs d'être jurés et de répondre par oui ou non à la culpabilité du principal accusé. Ici, il faudra répondre à de nombreuses questions qui permettront de situer le joueur dans la Révolution, pour savoir finalement s'il sera ou non... guillotiné! La Manicle annonce également un ambitieux programme de développement de jeux sur vidéodisque. A suivre.

• ABCD se définit comme une société "d'ingénierie culturelle", prenant en charge la réalisation d'idées. ABCD interviendra dans le cadre de la célébration du bicentenaire de la Révolution, également sous la forme d'un jeu de rôle.

• Rêves et Veillées est une association niçoise, qui se donne pour objectif de "faire connaître le jeu de rôle et d'aider les créateurs de jeux de rôle ou de scénarios". Il ne s'agit pas pour eux de "faire des jeux" au sens traditionnel, mais plus précisément de les aider à naître : le "chef de projet" prend en charge le manuscrit d'un auteur, met en place un comité de lecture, auquel succède un comité de rédaction et un comité de test, pour obtenir finalement un "produit" susceptible d'être publié ou édité. Les auteurs de jeux de rôle, de scénarios et les illustrateurs sont les bienvenus.

• Aratorix II et la Guilde des Fines Lames
La Guilde des Fines Lames, l'un des clubs belges les plus actifs, est en train de mettre la dernière main à trois projets qui lui tiennent à cœur : la réalisation d'un fanzine, un énorme grandeur nature à Wéris et une convention belge des jeux de rôle.
Le premier numéro de "Ludozine" sera mis en vente à partir du 16 août dans les magasins spécialisés ou par correspondance (envoi de timbres).
Du vendredi 16 à 19 heures au dimanche 18 septembre à 16 heures (c'est très précis) se déroulera un jeu de rôle grandeur nature "celtique" dans le site des "Menhirs de Wéris", dans les Ardennes belges.
(Pour s'inscrire, téléphoner au 19/32.41.65.69.83 ou 19/32.41.68.77.95.)

La "Convention Nationale" se déroulera les 4, 5 et 6 novembre. Elle comprendra notamment, outre les nombreux tournois (Super-Gang est au nombre), des bourses d'échange de jeux, des démonstrations de combats médiévaux et une initiation aux wargames.

• Les Sentiers du Sud ont mis sur pied de nouvelles randonnées-jeux de rôle. Deux types sont proposés. Dans le premier cas, tout est prévu par l'association (scénario, sites, cartes, hébergement en gîte d'étape), la durée est de deux jours. Dans le second, le scénario est préparé par des meneurs de jeu extérieurs à l'association (vous!) et le jeu est organisé collectivement. Nombre des scénarios proposés associent cheval+arc ou cheval+canoë.

• Etranges investigations...
Les clubs de jeux de rôle ont souvent des noms provocateurs et volontiers sataniques. Cela ne fait pas l'affaire des associations et de ceux qui se donnent pour tâche de contrôler l'activité des sectes. Comment pourraient-ils savoir que "Les Adorateurs de Satan" est un club de jeu de rôle et non une secte? On imagine la scène quand ils se rendent au club! Ah, les jeux de rôle, ils connaissent et ils doivent en avoir par-dessus la tête. Le problème est particulièrement épineux dans l'Est de la France, où se regroupent aujourd'hui la majorité des sectes.

Pourquoi l'Est? Le droit associatif en Alsace et en Lorraine n'est pas soumis à la célèbre loi de 1901 mais à celle de 1907 (votée sous l'occupation allemande), qui permet à une association de recevoir des "legs" (du style "je donne ma maison à"...). Ce qui intéresse évidemment les sectes!...

CARNET

• Les Sentiers du Sud, Patric Edline, La Bastide-en-Val 11220 Lagrasse, tél. : 68.24.06.51, ou Les Sentiers du Sud-Domaine du Bac-Arcques 11190 Couiza, tél. : 68.69.86.94. ou Alain Pazzaglia, col de Tulla, 11140 Gincla, tél. : 68.20.59.39.
• La Guilde des Fines Lames, 1, avenue du Parc, 4920 Embourg, Belgique.
• La Manicle, 56, rue Gustave-Brindeau, 76600 Le Havre, tél. : 35.25.36.05. et 35.25.24.30.
• ABCD, 3, rue Danville, 75014 Paris, tél. : (1) 43.21.57.70.
• Rêves et Veillées, 31, avenue Cap-de-Croix, 06100 Nice, tél. : 93.81.55.19. Patrick March.

LES CLUBS DU GRAND SUD-EST

Nous poursuivons notre Tour de France des clubs de jeux de rôle par plusieurs régions particulièrement actives du Sud-Est. Si vous ne retrouvez pas le vôtre ou si vous venez tout juste d'en créer un nouveau, n'hésitez pas à nous en faire part.

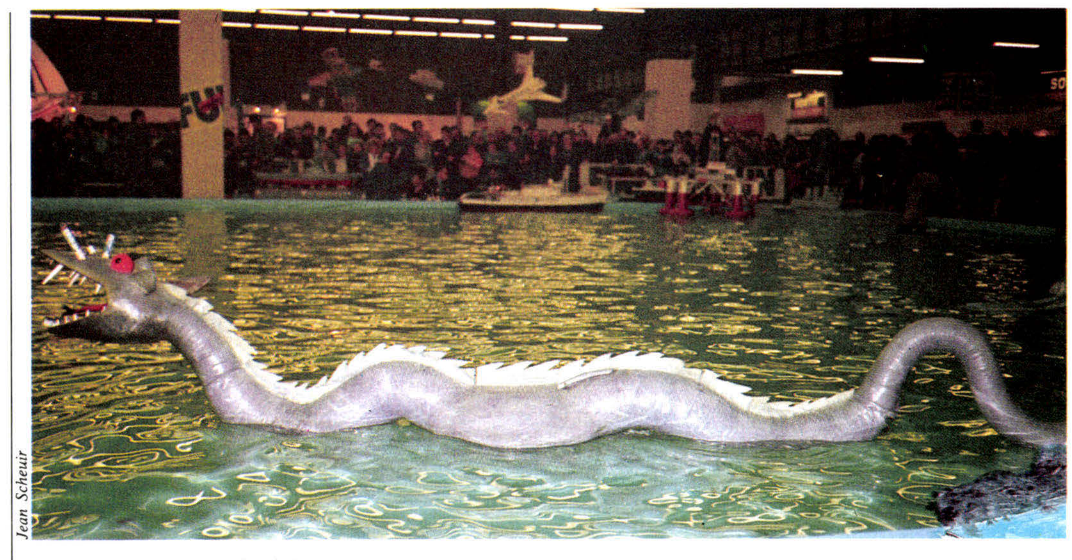
Alpes de Haute-Provence (04)
• L'Antre des héros, 04200 Sistéron, contact : Olivier Buchet, tél. : 92.61.11.81.
• **Alpes-Maritimes (06)**
• Club du centre sportif et culturel de Nice, 11, avenue Sainte-Marguerite, 06200 Nice, contact Marc Daumas, tél. : 93.83.20.67.
• **Ardèche (07)**
• Tunis Fortissama, MPT, 36, quai Gambetta, 07300 Tournon. Contact : Lionel Pédréza, tél. : 75.07.43.00.

• **Aude (11)**
• Grabuge, MJC, rue Aimé Ramon, 11000 Carcassonne. Contact : Didier Héritier, tél. : 68.47.00.74.

• **Bouches-du-Rhône (13)**
• L'Aventure en charentaises, Foyer rural Saint-Jean, quartier Saint-Jean, 13000 Martigues. Contact J.C Pacchiana, tél. : 42.06.33.01.

• Association des Joueurs en Manque de Monstres (AJMM), 82, rue Saint-Savournin, 13001 Marseille, tél. : 91.47.13.20. Contact Christophe Montagnier, tél. : 91.47.13.20.

• Les Princes Hyper-Bourrés, Théâtre Bompard, 7, boulevard Marius-Thomas, 13007 Marseille, tél. : 91.52.49.11.


Jean Scheuir

Salut Nessie, moi c'est Jessie !

• Un dragon à Waterloo, Centre culturel Elsa-Triolet, 13110 Port-de-Bouc. Contact : Thierry Thichadou, tél. : 42.06.68.14.

• Association Rôle, Imagination, Aventure (ARIA), quartier des Pins, 81, Le Cytise, 13127 Vitrolles. Contact : René Corizzi, tél. : 42.79.72.80.

• La Caverne de l'Elfe Noir, Centre d'animation municipal, 13340 Rognac.

• Dungeon Sweet Dungeon, Maison pour Tous, 13744 Vitrolles Cedex, BP 51, tél. : 42.89.80.77., 42.89.80.47. ou Michel Cuccia, tél. : 42.89.71.96.

Corse (20)
• Cercle bastiais, résidence des Glycines, esc. A, Lupino, 20600 Bastia, tél. : 95.30.28.99. Contact : Nicolas Lamberti, même numéro.

Gard (30)
• Brennus, Vae Victis, 1, place de l'Ecluse, 30000 Nîmes. Contact : D. Allemann, tél. : 66.23.87.96.

• Stonehenge, 12, rue des Patins, 30000 Nîmes. Contact : Laurent Ryder, tél. : 66.76.06.48.

• Les Transcendants de l'Ultime Refuge des Dieux (TURD), 2, avenue Marcellin-Berthelot, 30800 Saint-Gilles. Contact : Alain Cammal, tél. : 66.87.10.29.

Hérault (34)
• Les Maîtres du manoir, 1, rue des Ecoles Laïques, 34000 Montpellier, tél. : 67.60.48.28. ou Franck Valet, au 67.60.48.28.

• Les Forces du Chaos, Association ludique montpelliéraine, Salle de quartier La Pergola, avenue Paul Bringuier, 34000 Montpellier. Contact Marc Doux, tél. : 67.79.88.51

• Les Stratèges cathares, Caserne Saint-Jacques, 34500 Béziers, tél. : 67.76.59.85.

Lozère (48)
• Les Bêtes du Gévaudan, Centre culture & loisirs, place du Foirail, 48200 Saint-Chély-d'Archer. tél. : 66.31.22.55. ou 66.31.22.95.

Pyrénées-Orientales (66)
• CJSTA, 1, rue Pierre-Sémard, 66300 Thuir. Contact : Frédéric Alcaraz, tél. : 68.53.41.47 ou 68.53.53.03.

Tarn (81)
• Les Chevaliers de l'Anneau Kthembulle, Centre culturel de l'Albigeois, place Edmond-Canet, 81000 Albi. Contact : Laurent Barres, tél. : 63.60.64.78.

Var (83)
• Le Gobelin optimiste, Complexe sportif des Lices, 83000 Toulon, tél. : 94.91.78.23.

• Les Maîtres de l'Iréel, Centre Artistique Fabre, 83120 Sainte-Maxime. Contact : Gilbert Luc, tél. : 94.96.20.23.

• Le Porcinet Maléfique, Centre Sociale de la Beaussière, 83130 La Garde. Contact : Alain Agostini, tél. : 94.75.98.81.

• Fantasy Aventures Simulations Toulonnaise (FAST), Maison de Quartier du Pont-du-Las, 56, rue Félix-Mayol, 83200 Toulon, tél. : 94.62.13.59. ou Yves Schérer, au 94.63.00.20.

• Le Prisme Maléfique, Résidence Le Vendôme C, place Lefèbvre, 83400 Hyères, tél. : 94.35.66.74.

FITEM-JDRGN, MEME COMBAT !

Quel rapport existe-t-il donc entre le Festival International de la Télécommande et du Modélisme (FITEM), qui aura lieu du 24 au 31 juillet, et le Jeu de Rôle Grandeur Nature (JDRGN) ? Hmm ? Nous avons placé en illustration une des réponses possibles, en choisissant de vous présenter ce monstre du Loch Ness "à l'échelle 1/3" (sic !). Il entre dans la "classe F8" de la Fédération Française du Modélisme Naval (1), à savoir les "objets navigants".
A *J&S*, nous avons le sentiment que les frontières entre les deux domaines iront en s'estompant : les modélistes disposent d'un savoir-faire que les amateurs de "grandeur nature" peuvent envier. Ils savent en effet animer des objets à distance, les télécommander. A l'inverse, les amateurs de jeux de rôle ont à proposer un grand nombre de thèmes d'animations originales à celles et ceux qui, faute peut-être de connaître les jeux de rôle, se cantonnent à la reproduction de la réalité et de mobiles existants.
Déjà quelques originaux du modélisme ont su créer des "sorcières volantes" et des monstres marins. Imaginez un peu ce que serait un jeu de rôle grandeur nature avec un ptérodactyle attaquant un groupe d'aventuriers ! Surprise garantie. Les amateurs de grandeur nature, eux-aussi, commencent à utiliser les effets spéciaux pour susciter des émotions plus intenses chez les participants.
J&S tentera de faire le lien entre ces deux domaines. N'hésitez pas à nous écrire pour nous faire part de ce que vous aimeriez voir dans un grandeur nature, sans penser aux contraintes techniques. Nous tenterons de vous mettre en rapport avec les clubs susceptibles de répondre à vos demandes. Les amateurs de télécommande savent déployer des trésors d'imagination pour réaliser leurs rêves. Et il en faut pour créer un monstre du Loch Ness qui va sous l'eau et ressort en crachant de la fumée ! A vos rêves !
Ceux qui auront la chance d'aller au FITEM ne doivent pas manquer le "forum technique", qui a lieu chaque matin, du lundi 25 juillet au vendredi 29 juillet. Il permet notamment de se familiariser avec la découpe d'aile en "expansé" et le contrôle des émetteurs. Un conférencier expliquera la radio-commande et les liens entre modélisme et micro-informatique. Tous les jours de nombreuses démonstrations sont au programme : avions à réaction, planeurs, fusées, voitures, bateaux et tout ce que l'on peut faire bouger à distance !
Le troisième FITEM se déroulera du 24 au 31 juillet à La Toussuire et au Corbier (près de Saint-Jean-de-Maurienne). Pour tous renseignements complémentaires, contactez l'Office de Tourisme Corbier/Toussuire, 73300 Le Corbier, tél. : 79.64.30.99.

1) Fédération Française du Modélisme Naval, correspondance à adresser à Jean Scheuir, 2, avenue du Parc de Sceaux, 92160 Antony, tél. : (1) 47.02.78.37.



COUPE D'EUROPE DE JEUX D'HISTOIRE

Pour la quatrième année consécutive, le club des Grandes Compagnies de l'Est Parisien organisait les 21 et 22 mai la Coupe d'Europe de jeux d'histoire.
Cette année a vu la suprématie d'un joueur français en "Antique", période considérée par beaucoup comme la catégorie reine.
Luis del Cerro, récent vainqueur de la Coupe de la fédération, a dominé de rudes adversaires britanniques. La finale fut fort disputée et fratricide puisqu'elle opposa deux armées indiennes. C'est là l'un des faits intéressants de la compétition, l'homogénéité du choix des compétiteurs. On a ainsi pu voir évoluer quatre fois des armées indiennes, des Romains huit fois sous diverses périodes, des Carthaginois et Hellenistiques deux fois respectivement.
Choix homogène que l'on peut expliquer par le type de règles (la 7ᵉ édition de *La Flèche et l'épée*) et par l'échelle (15 mm).
Ces parties n'en furent pas moins acharnées, mais toujours courtoises grâce à la disponibilité et l'efficacité des arbitres, malgré la barrière de la langue.
Seconde catégorie dans l'ordre chronologique, le Moyen Age. Le premier français, T. Lebrun, se classe à la troisième place, derrière T. Kronke (RFA), précédé par D. Houston (Irlande du Nord). L'un des faits les plus étonnants est sûrement la victoire de D. Houston qui s'est imposé avec son armée viking, armée totalement composée de fantassins, face aux lourds osts médiévaux.
Comme en Antique, l'homogénéité était de mise. Hormis Vikings et Siciliens, les Anglais "Guerre de cent ans" égalaient en nombre Les Impériaux et les Chevaliers Teutoniques.
Si, l'Antique était une période où les Français avaient de forts partis à affronter, l'Empire demeurait la période où la France dominait. Cette année, le premier Français, J.-C. Raguet, n'est que troisième, alors que le champion en titre termine à la quatrième place. Là, encore, les parties furent fort acharnées, puisqu'on ne note aucun match nul.
A la seconde place, figure l'éternel second, l'Allemand HP Fortmann. Le premier et nouveau vainqueur est le Britannique Wassif.
Fait intéressant, les joueurs du Premier Empire choisirent des armées plus diverses, mais avec prédominance d'armées à fort potentiel telles que des Russes ou des Anglais.
Au sortir de tout cela de belles parties et un beau palmarès pour les Français : un titre de champion d'Europe, deux troisièmes places, les première et seconde places par équipes.

Palmarès :

• Antique (15mm) :
1. Luis del Cerro, Indiens (F); **2.** Darre, Patriciens (G-B); **3.** Stovell, Indiens (G-B).

• Médiéval (25mm) :
1. D. Houston, Vikings (Vester); **2.** T. Kronke (RFA); **3.** T. Lebrun, Impériaux (F).

• 1ᵉʳ Empire (25mm) :
1. Wassif, Russie (G-B); **2.** HP. Fortmann, Russie (RFA); **3.** J.C. Ragnet, Saxe, (F).

Classement par équipes :
1. France 1: Cosson, Lebrun, Vivier;
2. France 2: Del Cerro, J. Blanc, Hespel;
3. Grande-Bretagne 1: Stovell, Chappel, King.

Marc Dodinot

EN BREF

ECHECS

• Amsterdam. Et re-« tournoi du siècle », ou re-exhibition, ou match URSS-Hollande ! C'est comme on voudra. On retiendra surtout de ce 12 rondes à 4 joueurs l'écrasante suprématie de Kasparov sur Karpov (3-1), ou le jeu égal de Timman face à Karpov (2-2), ou encore que l'URSS a battu la Hollande 15,5-8,5.

1. Kasparov	....	=1=1	==1=	1=11	9
2. Karpov	=0=0	....	====	11=1	6.5
3. Timman	==0=	====	....	10==	5.5
4. Van der Wiel	0=00	00=0	01==	....	3

• Championnat de Paris. C'est l'Israélien Lev Gutman qui remporte le tournoi, et c'est Didier Sellos qui gagne le titre.
1. Gutman (Isr.) 7/9 ; **2.** Murey (Isr.) 6,5 ; **3.** Cebalo (Y.) 6 ; **4.** Sellos (F.) 6 ; **5.** Kosten (G.-B.) 5,5 ; **6.** Lautier (F.) 5,5.

• Championnat de France de Blitz (Tourcoing). Abravanel, bien sûr, avec 10,5/13 devant le Belge Weemaes et les Français Sharif et Belkhodja.

• Berlin-Est (RDA). **1.** Smagine (URSS) 6,5/9 ; **2.** Tchekhov (URSS) 6 ; **3-4.** Knaak (RDA), Zaïtschik (URSS) 5,5.

• Mémorial Petrossian (URSS). **1.** Lpoutian (URSS) 10/13 ; **2.** Psakhis (URSS) 9,5 ; **3.** Dokhoïan (URSS) 9.

• Haningue (Suède). **1.** Polugaïevsky (URSS) 8/11 ; **2.** Andersson (S.) 7 ; **3.** Agdestein (N.) 6,5 ; **4-5.** Kortchnoï (CH.), Sosonko (P.-B.) 6 ; **6-7.** Tchibourdanidze (URSS), Chandler (G.-B.) 5,5.

• Munich (RFA). **1.** Hjartarsson (Isl.) 8/11 ; **2.** Hübner (RFA) 7 ; **3.** Ribli (H.) 6,5 ; **4-5.** Youssoupov (URSS), Smejkal (Tch.) 6.

• Pula (Y.). **1-3.** Vaïser (URSS), Cvitan (Y.) et Razouvaïev (URSS) 9/11.

• Val Maubuée (F.). Tournoi fermé : **1.** Boudre 6/9 ; **2.** Bilek (H.) 5,5 ; **6.** Dussol, Apicella, Forintos (H.) et Villeneuve 5, etc.
Open : **1.** Hector (S.) 7,5/9 ; **2-6.** Zsuzsa Polgar (H.), Kosten (G.-B.), Sellos, Andruet et Plachetka (Tch.) ; La jeune Zsofia Polgar (13 ans) termine 9ᵉ.

• Championnat d'Europe d'Active Chess (Gigon-Espagne). Une nouvelle compétition de parties en deux fois 25 minutes qui crée bien des remous entre le GMA de Kasparov et la FIDE de Campomanès.
1-2. Karpov (URSS) et Tukmakov (URSS) 10/13 ; **3.** Gavrikov (URSS) 9,5 ; **4-8.** Elhvest (URSS), Ree (P.-B.), Novikov (URSS) et Krassenkov (URSS) 9, etc.
Cette épreuve de 110 participants qualifie 45 joueurs (!) pour l'Intercontinental, véritable championnat du monde du genre. À noter les deux défaites de Karpov contre l'Autrichien Klinger et le Soviétique Youdassine.

• Il pleut des normes !
– 1ʳᵉ norme de MI (Maître International) pour Manuel Apicella qui remporte le tournoi hongrois de Keskemet.
– 2ᵉ norme de MI pour Joël Lautier au championnat de Paris.
– 1ʳᵉ norme de MI pour Eric Birmingham à ce même championnat de Paris.
– 2ᵉ norme de MI pour Jean-Pierre Boudre qui gagne à Val Maubuée.

Thierry Paunin

GO

• Stage fédéral de go : il aura lieu à Sanilhac (Ardèche) du 2 au 16 juillet. Pour tous renseignements, contacter : Jean Hossenlopp, CILG, résidence Les Terrasses, 5i, 33400 Talence. Tél : 56 37 33 78.

• Championnat de France 1988 : du 15 au 18 juillet en Avignon, dans le cadre du Festival Georges Perec, la phase finale réunira les seize qualifiés des lignes régionales dans un tournoi en 8 rondes qui doit désigner les deux finalistes. Favoris : Moussa, Colmez, Donzet, Séailles.

• Championnat du monde des Jeunes : Paris accueille du 6 au 12 août le championnat du monde des Jeunes (moins de 18 ans). Organisé par la fondation Ing et par la FFG, le tournoi opposera une vingtaine de joueurs de seize pays.
Au cours de la semaine, des professionnels joueront également des parties simultanées contre les amateurs présents. Venez vous y frotter ! Centre International de séjour de Paris, 6, avenue Maurice-Ravel, 75012 Paris.

SCRABBLE

Le dernier championnat de France s'est déroulé à Aix-les-Bains les 11 et 12 juin. A la surprise générale, Bernard Caro l'emportait de 10 points devant Michel Duguet, qui rata un scrabble.
La troisième place, est occupée par Gérard Boccon, 2ᵉ série nationale, les quatrième et cinquième par Bruno Bloch et Philippe Lorenzo.

JEUX & STRATÉGIE PRÉSENTE

Vous êtes plutôt JESSIE ou JEST ?

Si vous aimez

- L'ACTION
- LA BASTON
- LA TACTIQUE
- LE RISQUE
- LE JEU
- LES JOUEURS

Vous êtes plutôt JEST

CARCRASH, c'est le jeu qui fait fureur sur JEST. Plongez à fond les manettes dans cet univers impitoyable. Aux commandes d'un engin surpuissant, blindé et armé de lance-roquettes, vous luttez pour survivre dans un monde sans loi... Ruses de guerre, alliances, trahisons... A vos claviers!

3615 JEST

Si vous aimez

- LA RÉFLEXION
- LE DIALOGUE
- LA STRATÉGIE
- LES ÉCHECS
- LE JEU
- LES JOUEUSES

Vous êtes plutôt JESSIE

JESSIE, c'est le serveur télématique et sympathique de JEUX & STRATÉGIE. Vous voulez faire un break dans la journée, ou vous détendre après le dîner? Quelle que soit l'heure, vous serez heureux de vous retrouver entre joueurs de bonne compagnie sur JESSIE, par exemple pour une bonne vieille partie d'échecs sur votre Minitel.





SCRAKER

(Ducale)

matériel:

- 104 cartes marquées d'une lettre (ou de deux) ainsi que d'une valeur
- un sabot de distribution
- un lot de pièces de différentes valeurs.

but du jeu:

constituer des mots à l'aide des cartes-lettres et marquer le plus de points pour ramasser les enjeux.

le jeu:

les pièces sont partagées entre les joueurs. Après avoir reçu sept cartes, chacun peut déposer sa mise de départ sur le tapis s'il estime qu'il pourra utiliser ses cartes pour trouver un mot intéressant; sinon, il se retire. Après cette mise initiale, les joueurs restants peuvent demander l'échange de certaines de leurs cartes pour améliorer leurs possibilités. Cet échange s'effectue en rejetant les cartes inintéressantes au talon et en piochant au hasard de nouvelles.

Ensuite, les joueurs forment leur mot en tenant compte des points des lettres utilisées et du nombre de cartes composant le mot. Le total du mot est le produit de ces deux valeurs. Leur mot constitué, les joueurs effectuent leurs mises sur le principe du poker. Ils ont donc le choix, à chaque tour, entre se retirer, s'aligner sur la mise de leur adversaire ou renchérir. Dès que les enchères sont terminées, les jeux sont exposés, et on compare les points des mots trouvés. Le total de chaque joueur est noté, et la plus forte valeur emporte les mises. Lorsque la partie s'achève (nombre de donnes ou temps déterminé), le total des points de chaque joueur est calculé par l'addition des pièces possédées et du total des points des mots trouvés durant l'ensemble de la partie. Le plus haut score détermine le gagnant.

commentaires:

ce nouveau cocktail est composé de 50% de Scrabble (les mots et les lettres avec valeurs), 45% de poker (les mises), et 5% de 1000 Bornes (le matériel...). Mélange certes original, mais qui n'a ni la qualité de recherche du Scrabble ni le suspense du poker! Sans être totalement dénué d'intérêt, cela n'apporte pas assez de variantes aux deux classiques qu'il regroupe pour devenir une nouveauté à part entière.

Scraker a le double avantage d'être simple et surtout, peu encombrant (c'est peu); il est en cela, un jeu pratique qui, sans innover, est assez amusant. On regrettera tout de même le graphisme des cartes et, dans l'ensemble, la qualité médiocre du matériel.

EN BREF :

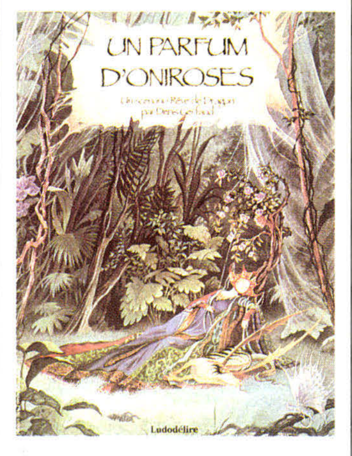
type de jeu: enquête-déduction
nombre de joueurs: 2 à 10
présentation: 6/10
originalité: 9/10
clarté des règles: 6/10
nous aimons: ♥

UN PARFUM D'ONIROSES

Un scénario pour *Rêve de dragon*. C'est le septième scénario pour ce jeu signé Denis Gerfaud. Après *L'Auberge des derniers voyageurs* qui emmenait les aventuriers au cœur des rêves, voici une quête tout aussi originale: retrouver la source d'un parfum obsédant...

Cette quête va entraîner les aventuriers à la recherche d'une fleur très rare, l'onirose...

Mais le voyage, d'abord paisible, va bientôt les mener dans une déchirure du rêve, au sein d'un peuple étrange. Et de là, va commencer la véritable aventure qui de rêve en rêve conduira peut-être à l'onirose...



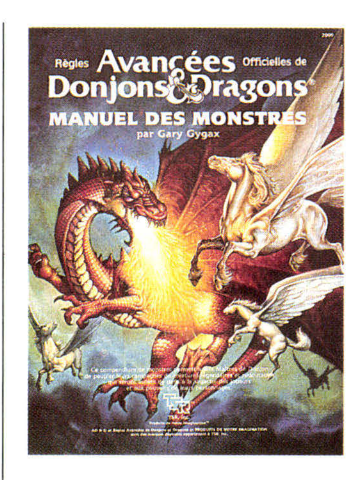
Signalons que pour cette "aventure onirique" plusieurs soirées seront nécessaires. (Ludodélire)

DONJONS & DRAGONS

(Complément et scénarios pour AD&D)

Comme nous vous l'avions annoncé dans le numéro 50, Transecom devait incessamment publier, en français, le *Manuel des monstres*, ainsi que les deux premiers modules de la série *Dragon Lance*. Eh bien, c'est chose faite pour le plus grand plaisir des joueurs d'*AD&D*!

Parlons tout d'abord du *Manuel des monstres*, dernier volume de la trilogie, faisant suite au *Manuel des*



joueurs et au *Guide du maître du donjon*. Les joueurs francophones ont maintenant en main la base complète et indispensable pour jouer à *AD&D*. Ils peuvent ranger leur dictionnaire!

De même présentation que les deux autres manuels, sous une couverture cartonnée, en couleurs, il ne propose pas moins de 200 monstres et autres créatures fantastiques. La lecture du sommaire donne une idée de la diversité des rencontres auxquelles les joueurs devront faire face.

Ils pourront ainsi aussi bien rencontrer une belette géante qu'un œil flottant, sans oublier les vases grises et les molosses sataniques. Tout un programme!

En ce qui concerne les modules de *Dragon Lance*, *DL1 & DL2* en abrégé, ils sont rassemblés dans le même livret. Ils vont entraîner les aventuriers dans des contrées étranges où ils devront affronter les dragons, ces anciens monstres de légende qui, de retour, sèment la terreur et la destruction sur leur passage.

Le début d'une grande épopée! (Transecom)



LE CHAROGNARD

Une aventure pour Légendes de la Table ronde.

Le livret se compose de trois parties : le scénario, les aides de jeu et une aventure en solitaire.

Le scénario se déroule en l'an de grâce 1192 et met en scène l'Evêque Albert à qui Rome donne le diocèse de Liège. Mais l'empereur d'Allemagne s'y oppose, obligeant Albert à demeurer à Reims.

Les joueurs, au nombre de trois, incarnent des chevaliers allemands, bannis par leur empereur, qui, installés à Reims eux aussi, vont bientôt avoir la mission de protéger l'évêque. Mais, même bannis, il n'est pas facile de prouver sa bonne foi,

surtout lorsqu'un complot vous prête à l'avance le rôle de coupables.

La deuxième partie (les aides de jeu) comporte une description de Reims



au XII[e] siècle qui, en plus d'enrichir l'aventure, permet de créer ses propres scénarios. Pour cela, des mini-scénarios sont proposés, pouvant être inclus dans l'aventure ou servir de base à des créations originales.

Enfin, la troisième partie, l'aventure en solitaire, où le lecteur incarne un jeune homme de bonne famille qui, délaissant ses humanités, préfère fréquenter une bande de truands à la solde d'un certain "corbeau". Fréquentations qui l'emmènent bientôt à partir pour les Ardennes pour une mission aventureuse... (Jeux Descartes)



LA COURSE AU LARGE

(MB)

matériel:

- un plateau de jeu (83×50 cm!) représentant l'Océan Atlantique (et ses rives) divisé en cases. Y sont inscrits les principaux ports et îles ainsi que quelques icebergs
- 348 cartes-questions (sur une face on trouve 3 questions de force 1 à 3, sur l'autre une pénalité en cas de mauvaise réponse)
- 36 cartes voiles (6 voiles par bateau)
- 12 cartes "réparation"
- une réglette de navigation indiquant la direction du bateau, du vent, sa force et le rapport voile/cap/vent
- 6 pions voiliers
- 3 "drapeaux-bouées" pour créer des parcours
- 2 dés spéciaux "vents", un pour varier la force (−2 à +2), l'autre la direction (−45°, 0°, +45°)
- un dé
- un présentoir de cartes
- 2 bouts de cordage
- un tableau des pavillons et des divers codes de navigation.

but du jeu:

faire avancer judicieusement son voilier pour arriver le premier à bon port.

le jeu:

après avoir déterminé une course (parcours entre deux ports), la force et la direction du vent, les joueurs choisissent un voilier, prennent six cartes "voiles" et deux "réparations" (les voiles sont toutes différentes, du tourmentin au spi). A son tour, chaque joueur doit tout d'abord fixer le cap de son voilier (pour le tour), choisir la voile et lancer les deux dés "vent". Ce lancer détermine les changements météorologiques : il doit alors les indiquer sur la réglette en faisant glisser le coulisseau indiquant les vents de force 1 à 6 et en tournant la flèche de la boussole indiquant la nouvelle direction du vent. Après ces réglages, le joueur lit, dans la fenêtre de la réglette, les conséquences pour son bateau.

Entre le cap, la voile choisie et la force du vent, elles s'échelonnent entre l'arrêt du bateau, la progression de deux à neuf cases et l'accident (perte de la voile). Suivant la couleur de la case (dans laquelle est inscrit un chiffre), le joueur devra, ou non, lancer le dé (avec plus ou moins de chance de réussir) pour éviter une question. S'il l'évite ou répond bien, il avance du nombre de cases prévu, sinon la carte est retournée et la pénalité lui est infligée.

Toute progression doit se faire dans la direction choisie au départ. Mais, sur l'océan, certains obstacles coupent la route du bateau (icebergs, navires, îles, etc) : il faut alors stopper et, au tour suivant, changer de direction pour éviter ces obstacles. Certains ports (marqués d'une ancre) permettent aux marins fatigués d'attendre une accalmie et de réparer les voiles déchirées.

Les voiliers traversent souvent des courants qui les font dévier de leur route ; rencontrent des alizés, qui les poussent ou les freinent, et même des nappes de brume gênant leur progression. Tous ces paramètres doivent être étudiés pour choisir la direction lors d'un tour. Dès qu'un joueur parvient au but fixé au départ, il est le vainqueur de la course.

commentaires:

larguez les amarres ! Vérifiez les nœuds ! Révisez votre code de navigation ! C'est parti, on évalue le vent, on choisit la voile, on étudie la route, on établit un cap et... patatras, le vent tourne, augmente d'intensité et c'est l'avarie.

La Course au large, c'est tout ça, la chance, la stratégie, le coup de vent imprévisible, tous les aléas d'une véritable transat.

Une simulation réussie, c'est rare ! celle-ci fonctionne bien, et ni les dés ni les questions n'encombrent le jeu. Un seul petit défaut, la difficulté de la règle, son manque de clarté, de précision, mais une lecture sérieuse et attentive permet une bonne compréhension, et la pratique résout les imprécisions. Sinon, beaucoup de qualités : un superbe matériel, une originalité certaine, de nombreuses parties possibles et des questions intéressantes. En effet, pour une fois, elles ne constituent pas la base mais simplement un "plus" du jeu.

Le thème ? La voile bien sûr, mais les trois degrés de difficulté permettent aux moussaillons comme aux vieux loups de mer de jouer. De plus, certaines questions sortent vraiment des sentiers battus : faire, reconnaître et nommer un nœud, retrouver un pays par son pavillon, identifier une bouée, toute la voile est là.

Savamment dosé, entre chance et tactique, stratégie et culture, *La Course au large* est une simulation de qualité, originale et réussie.

EN BREF :

type de jeu: simulation de course de voiliers
nombre de joueurs: 2 à 6
présentation: 10/10
clarté des règles: 6/10
originalité: 8/10
nous aimons: ♥♥♥



TAKITO

(Cogitas)

matériel:

- un plateau de 51 cases
- 80 pions coniques de 4 couleurs différentes (4×20)

but du jeu:

se débarasser le premier de tous ses pions.

le jeu:

le plateau est divisé en cinquante et une cases de formes et de couleurs diverses pouvant accueillir de un à quatre pions. Chaque joueur reçoit au départ huit pions de chaque couleur, le reste constitue la pioche. A son tour, il occupe une case et doit la remplir totalement avec des cônes de même couleur. Une case est "remplie" ou "occupée" si un joueur y dépose autant de cônes qu'elle possède de points (de 1 à 4). Il ne peut en mettre ni moins ni plus.
Lorsqu'il pose ses pions, le joueur doit occuper une case attenante à celle jouée précédemment par son adversaire.
S'il n'a pas (ou pas assez) de cônes de la (ou des) couleur(s) demandée(s), il en pioche un au choix et passe son tour.
Il rejoue, dans la case de son choix, lorsqu'il place le dernier cône d'une couleur ou bien s'il occupe une case "cernée" par d'autres déjà remplies. Le premier qui pose son dernier cône est le vainqueur.
Takito est le premier jeu d'une série de quatre contenus dans la même boîte. On y trouve un jeu de dominos à couleurs (avec variante de couleurs complémentaires à l'aide des cônes), le *Greenpist*; deux casse-tête le *Dominosolo* et le *Jeu des cônes*.

commentaires:

une simplicité de règle exemplaire (une quinzaine de lignes!), un curieux plateau de jeu et des pions originaux font de *Takito* un jeu assez déroutant. En fait, malgré ses apparences de jeu simple, tout joueur comprendra vite que *Takito* est très riche. La version présentée est la réédition d'un jeu de Claude Vieux qui obtint le Prix de la Fédération française des jeux de société en 1977. Assurément la tactique générale est limitée, car avec une longue recherche des suites logiques et des coups forcés, on trouvera certainement la partie idéale qui fera que, dès le deuxième coup, un joueur aura gagné ou perdu. Mais cette possibilité de recherche n'enlève en rien à l'intérêt du jeu et, même, apporte peut-être un but supplémentaire au joueur de *Takito*.
Notons aussi un point d'originalité à *Greenpist* qui met en jeu à la fois les dominos-couleurs et les cônes. La variante, un cône d'une couleur sur un demi-domino entraînant une couleur complémentaire (bleu + jaune = vert etc.) est amusante et enrichit le jeu de façon non négligeable. De plus, deux casse-tête, c'est toujours un pôle d'attraction pour les agités des neurones...

EN BREF:

type de jeu: tactique
nombre de joueurs: 2
présentation: 7/10
originalité: 8/10
clarté des règles: 9/10
nous aimons: ♥♥



CLUEDO VIDEO

(Kenner Parker)

matériel:

- une cassette vidéo de 75 minutes
- un livret d'énigmes et de solutions
- 10 cartes "suspect" (dos noir) représentant les 10 personnages de l'histoire.
- 18 cartes "enquête" (dos gris)
- 3×28 cartes "indice" (dos bleu, vert, rouge)
- un bloc de feuilles d'enquête
- un filtre transparent rouge pour la lecture des solutions.

but du jeu:

résoudre des énigmes policières: trouver l'assassin, l'arme du crime, son lieu... et la victime!

le jeu:

il faut, bien entendu, un magnétoscope pour jouer au *Cluedo Vidéo*. Les règles, expliquées au début de la cassette, sont complétées par le livret.

Après avoir choisi une des dix-huit énigmes proposées (il y a six énigmes par chapitre, chacun divisé en cinq scènes), les joueurs tirent au hasard une carte suspect: ils incarneront le personnage ainsi déterminé durant toute la partie. On sélectionne les cartes "indice" selon le chapitre concerné (chapitre I, dos bleu; II, vert; III, rouge), les autres couleurs sont écartées du jeu. Après avoir été mélangées, les cartes sont distribuées à raison de cinq par joueur, celles qui restent constituant le talon. Chaque joueur prend une feuille d'enquête (qu'il tient cachée) et note les premiers éléments dont il dispose.

Les cartes "suspect" sont importantes, car, pour gagner, il faut non seulement élucider l'énigme, mais aussi découvrir pour chacun des joueurs, quel personnage il était durant le jeu.

Les cartes "enquête" permettent aux joueurs de demander des renseignements aux adversaires ou de profiter de leurs déductions.

Les cartes "indice" sont divisées en six parties numérotées. Chaque numéro correspond à l'énigme choisie au sein du chapitre.

Après la distribution, la visualisation de l'histoire commence au chapitre choisi, à la scène 1. A la fin de chaque scène, on arrête le magnétoscope pour noter l'évolution de l'enquête. Chacun peut jouer une carte "enquête" pour glaner des renseignements auprès des autres. Lorsqu'un joueur n'en possède pas, il pioche au talon.

Les cartes "indice" permettent alors de cerner un peu mieux le problème posé. Sur leur feuille d'enquête, les joueurs notent leurs déductions, leurs indices et tentent de découvrir l'identité de leurs adversaires. Ensuite, chaque scène est visionnée avec, à chaque fois, un tour de carte

à la fin. Le chapitre terminé, les joueurs proposent leurs solutions : ils doivent déterminer non seulement le (ou les) meurtrier(s), mais aussi l'arme, le lieu et, nouveauté, la (ou les) victime(s) du crime. Puis ils tentent de démasquer leurs adversaires. La solution de l'énigme se lit sur le livret grâce au filtre rouge, le gagnant est évidemment celui qui a tout élucidé.

commentaires:

le fantôme du Docteur Lenoir est parmi nous ! Son testament stipule que tous les invités de ce week-end (ils sont dix) peuvent hériter de sa fortune (qui en fait est certainement bien maigre). Mais il ne faut pas omettre la clause qui spécifie que seul un des invités sera l'héritier, et cela après avoir tué (ou fait tuer) tous les autres candidats.

Cluedo Vidéo est une nouvelle version du célèbre jeu d'enquête. L'originalité réside donc, bien entendu, dans le support : on jouera devant son écran de télévision en suivant l'histoire et en regardant évoluer les personnages.

On pouvait craindre un film vidéo bâclé et ennuyeux, mais les premières images sont rassurantes. Entre *Psychose* et *Dix Petits Nègres* (ou presque !), la réalisation est plutôt bonne. On a le plaisir de reconnaître un acteur français sous les traits de Feu le Docteur Lenoir (Dominique Paturel). Les autres personnages correspondent bien à l'idée que l'on pouvait se faire du Colonel Moutarde, de Melle Rose et des autres.

Les règles sont un peu confuses, mais l'ensemble est bien étudié et avec dix-huit énigmes possibles, la boîte permet tout de même de jouer un temps raisonnable.

Un grand bravo à Kenner Parker qui prend le risque d'innover en bouleversant les habitudes des joueurs. Souhaitons le succès à cette intéressante initiative qui laisse déjà entrevoir les possibilités de jeux qu'apportera le vidéo-disque.

EN BREF :

type de jeu: enquête-déduction
nombre de joueurs: 2 à 10
présentation: 10/10
originalité: 9/10
clarté des règles: 6/10
nous aimons: ♥♥

STAR WARS

Le jeu de rôle de la Guerre des étoiles

(Jeux Descartes)



matériel:

- un livret de 150 pages

but du jeu:

pour les joueurs, incarner des personnages et vivre des aventures dans l'univers de la Guerre des étoiles. Pour le maître de jeu, proposer ces aventures, les mettre en scène et faire vivre les rencontres.

le jeu:

le livret est séparé en trois grands chapitres : la section des joueurs, celle du maître de jeu et celle des scénarios. Il est sans doute inutile de présenter *Star Wars*, cette saga de l'espace qui retrace le combat d'une poignée de rebelles contre les forces obscures. Tout le monde a encore en mémoire le visage masqué de Dark Vador ou celui plus sympathique de R2D2.

C'est donc dans cet univers riche en rebondissements que vont évoluer les personnages toujours prêts à en découdre avec la tyrannie. Le destin de la Galaxie est entre leurs mains. Avant de partir à l'aventure, chaque joueur va créer son personnage. Le plus simple est de se servir des fiches (24) que l'on trouve en fin de livret et qui offrent une grande variété de choix. Comme dans tous les jeux de rôle, ces personnages sont individualisés par leur physique, leurs compétences, leur métier et leur personnalité. Toutes ces caractéristiques établies à l'aide des règles, le jeu peut commencer.

Le maître de jeu met en scène une aventure (avec un but), qui conduira les aventuriers, à force d'épreuves, à réussir où à y laisser la vie.

Tout au long de l'aventure, de nombreuses actions devront être accomplies par les personnages. Pour cela, ils utiliseront leurs compétences par un système simple de jets de dés à 6 faces.

Ainsi, d'aventure en aventure, ils gagneront de l'expérience, unique moyen d'augmenter leur compétence et leur puissance.

A ces règles s'ajoutent, bien entendu, le système de résolution des combats (toujours avec des dés à 6 faces). Et surtout le recours à la "Force", discipline philosophique, qui permet aux personnages de se surpasser en cas de danger. Cette "Force" est un facteur très important du jeu : elle permet d'acquérir, si l'on y consacre du temps, d'appréciables pouvoirs supplémentaires, comme la télékinésie ou la télépathie.

Des scénarios "prêts-à-jouer" sont fournis dans le livret ainsi qu'une liste "d'idées de scénarios" pour les meneurs de jeu en manque d'imagination.

EN BREF :

type de jeu: jeu de rôle
nombre de joueurs: 2 et plus
présentation: 6/10
originalité: 6/10
clarté des règles: 8/10
nous aimons: ♥♥♥

commentaires:

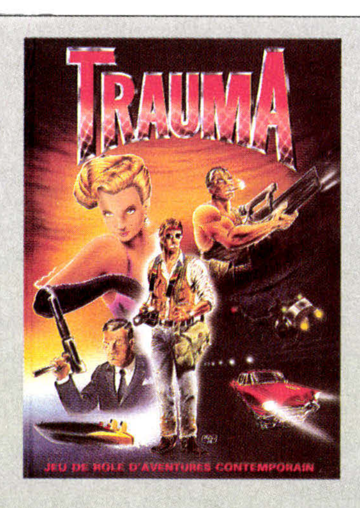
Star Wars a pour lui deux gros avantages : le thème et la simplicité.

En effet, la plupart des JdR, en proposant un univers particulier, exigent un long apprentissage de celui-ci, avant de s'y sentir "chez soi". Ce n'est pas le cas de *Star Wars* qui a bénéficié, au cinéma, d'une audience rarement égalée. De plus, il se déroule dans un univers à la fois simple et ouvert. Simple par son thème "rebelles contre la tyrannie" et infiniment ouvert puisqu'il se déroule "quelque part dans les galaxies". Ce qui laisse tout de même un certain champ de manœuvre !

Son second avantage réside dans la simplicité des règles qui permettent pourtant un jeu précis et cohérent. Il convient enfin de souligner le prix : 89 F, pour un livret de règles qui se suffit à lui-même ! Et pour les mordus, le *Guide de Star Wars* viendra bientôt proposer, outre l'histoire de l'Empire, de nouveaux vaisseaux, créatures et équipements...

Nous attendons également *Guerriers des Etoiles*, un wargame simulant des combats de vaisseaux qui pourra se jouer indépendamment ou s'intégrer dans un scénario.

Un seul regret, peut-être, celui de ne pas disposer de matériel : figurines, plateau de jeu pouvant servir à plusieurs scénarios, carte de la Galaxie... Du décor, quoi ! Mais on ne peut pas tout avoir à ce prix là ! Que la Force soit avec vous !



TRAUMA

(distribué par Ludodélire)

matériel:

- un livret de règles
- des dés (non fournis)

but du jeu:

vivre des aventures au sein de notre monde et à notre époque.

le jeu:

Trauma se veut hors idéologie ou schéma systématique où il y aurait les bons d'un côté et les méchants de l'autre.

Les personnages de *Trauma* sont des aventuriers de tous poils qui vivent pour et par l'aventure et l'action.

Chaque joueur crée son personnage selon une démarche similaire aux autres jeux de rôle : tirage des caractéristiques, des compétences, des points de vie, du métier et de l'aspect physique.

Une grande partie des règles concerne le combat et les armes (du couteau au lance-flammes) et répond à presque tous les cas de figure.

Un chapitre est consacré aux véhicules et à la résolution des poursuites ainsi qu'aux conséquences des coups de volant malencontreux.

En fin de volume, un scénario de base est proposé ainsi qu'un résumé complet des tableaux utilisés dans les règles. En ce qui concerne les règles proprement dites, toutes les actions sont résolues grâce à une table qui détermine, selon le degré de difficulté de l'action et le niveau de compétence du personnage, le pourcentage de réussite. Simple et pratique !

commentaires:

Ce jeu de rôle est né dans les pages de la revue *Chroniques d'Outre Monde*, mais la présente version diffère légèrement. Les règles ont évolué, divers détails techniques ont été modifiés. Il en est de même pour les personnages qui, dans la première version, étaient les joueurs eux-mêmes. Ce sont maintenant des personnages fictifs. Ce qui est tout de même plus vraisemblable et plus ludique !

Trauma possède une qualité certaine, sa facilité d'adaptation. On se place tout de suite dans son univers : il suffit de regarder par la fenêtre pour le décor ! Il plaira à beaucoup pour sa priorité à l'action, mais risque de décevoir d'autres pour son manque de poésie et d'imagination. Mais les meneurs de jeu l'adapteront à leur goût : les règles peuvent aussi bien s'utiliser sur des scénarios d'enquêtes psychologiques que sur des aventures à la Rambo.

A notre avis, *Trauma* fournit davantage un système de règles pour jeu de rôle qu'un véritable jeu à part entière. Mais sur le monde contemporain, c'est sans doute ce que certains attendaient.

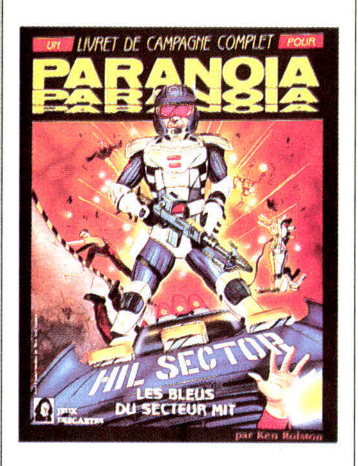
EN BREF :

type de jeu: jeu de rôle
nombre de joueurs: 2 et plus
présentation: 6/10
clarté des règles: 8/10
originalité: 6/10
nous aimons: ♥♥

LES BLEUS DU SECTEUR MIT

Une campagne pour Paranoïa

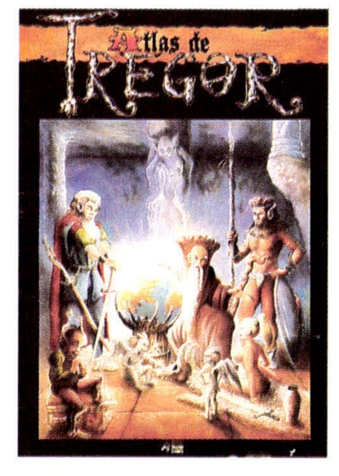
Avec un titre pareil, il est presque inutile de préciser qu'il s'agit d'un livret pour *Paranoïa*!
Cette fois-ci, on découvre le Secteur MIT, zone habitée, humide et nauséabonde, entourée par des kilomètres de cylindres métalliques, le réseau métro-transit. On y trouve aussi de luxueux appartements, des bureaux... et des rumeurs...
Et les Bleus dans tout ça ? Eh bien, ce sont les joueurs qui forment un véritable corps d'élite, équipé généreusement, dont la mission est de faire régner l'ordre et la sécurité.
Le décor planté, il ne reste plus au meneur de jeu qu'à proposer quelques aventures, toutes aussi



délirantes les unes que les autres, pour amuser les Bleus.
En fin de livret, on trouve des personnages en carton et en couleurs (les mini-comics) à utiliser comme des figurines, des conseils judicieux sur l'utilisation des objets usuels de votre cadre de vie ou pour monter les décors.
Un cocktail hilarant.
(Jeux Descartes).

ATLAS DE TREGOR

Nous vous avions déjà présenté le livret *Trégor*, univers médiéval-fantastique. Cet atlas en est la "suite" indispensable. Avec ses 108 pages et ses cartes de qualité (signées Durand-Peyroles), il devrait répondre aux nombreuses questions que se posaient les meneurs de jeu et les joueurs qui avaient choisi

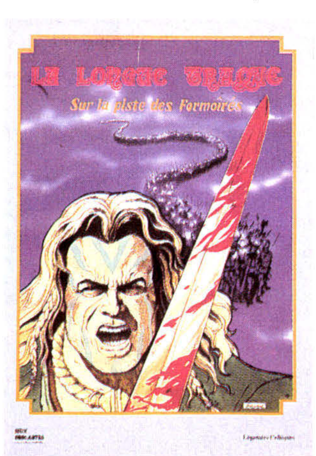


d'évoluer au sein du monde de Trégor.
De la géographie générale à celle plus détaillée des royaumes de Trégor (ceux connus, du moins), cet atlas brosse aussi en détail les modes de vie, les systèmes politiques, la vie quotidienne, la faune, la flore, les légendes et fournit de nombreux plans de villes et de lieux marquants.
Un travail intéressant et de qualité qui forme une mine de renseignements, toute prête à être utilisée pour de nombreux scénarios, et cela quel que soit votre système de jeu, facilement adaptable au monde de Trégor. (Dragon Radieux).

LA LONGUE TRAQUE

Scénarios pour Légendes Celtiques

Ce recueil comporte quatre scénarios qui, au gré des joueurs, peuvent se jouer indépendamment ou sous forme de campagne.
L'histoire met en scène Ogan, roi des Coriondis, parti à la recherche de sa fille, Vaïria, enlevée par un



certain Maïlig vivant en Gaule. Mais Ogan échoua dans sa tâche et fut vaincu par Maïlig qui ne le tua pas mais le promit à une mort lente et cruelle.

Le premier scénario démarre par le pillage d'une forteresse appartenant à la tribu des aventuriers, par Maïlig. Aussitôt ils suivent sa piste... et parviennent à délivrer Vaïra, la fille d'Ogan.

Le second relate le périple vers l'Irlande dans le but de ramener Vaïra vers les siens.

Le troisième relance les querelles avec les Formoîrés qui enlèvent le druide des Coriondis.

Et enfin, le dernier, donne aux aventuriers la possibilité d'éviter la guerre avec les Formoîrés, guerre qui semble perdue d'avance.

Une grande épopée celtique qui pourra, selon les préférences, occuper plusieurs soirées, ou un très long week-end... (Jeux Descartes)



HEROS A LA RETRAITE ?

Reprenez du service; la collection "Histoire à jouer" vous propose sept nouveaux titres de livres-jeux où vous pourrez exercer vos talents.

Dans la 4ᵉ Dimension : *Chasse à l'homme* de F. Blayo; *Le Voyageur égaré, de F. Cayla et J.-P. Pecau.*

Dans l'Histoire : *Les Soldats de l'ombre* (pilotes de chasse en mai 1944), de Cayla et Pecau; *La Révolte de Spartacus* (Rome, il y a vingt et un siècles) de I. Denoyelle et P. Putegnat.

Mais si votre spécialité reste les missions spéciales, le tandem Cayla-Pecau vous propose *Opération Méduse* et *Réseau Odessa*, et P. Rosenthal, *Le Prisonnier.*

ERUDIMOTS

(Ducale)

matériel:

- un plateau (type jeu de l'oie, avec départ et arrivée)
- 6 pions
- 2 dés
- 594 cartes de 5 questions chacune marquées d'une lettre.

but du jeu:

atteindre le premier la case d'arrivée en répondant aux questions.

le jeu:

chaque joueur choisit un pion qu'il place sur la case départ. Un meneur de jeu est alors désigné. Celui-ci lance un dé: s'il obtient 6, il perd son "titre", et le joueur placé à sa gauche le remplace; s'il obtient entre 1 et 5, il tire une carte-question et pose la question correspondant au chiffre sorti à tous les joueurs. Après un temps de réflexion défini d'un commun accord, ceux-ci annoncent leurs réponses. Les questions sont d'un type bien particulier. Il s'agit de trouver la définition de mots fort peu usités. La réponse se faisant à voix haute, plusieurs joueurs peuvent proposer la même définition, mais leurs gains seront différents : le premier qui donne la bonne (ou la plus proche) réponse reçoit la carte-question, lance les deux dés et avance son pion selon le résultat des dés.

Les autres joueurs ayant donné une définition correcte ne lancent qu'un dé pour faire avancer leur pion.

Ceux dont la réponse est inacceptable n'avancent pas leur pion.
Si aucun joueur n'a correctement répondu, la carte-question revient au meneur de jeu qui laisse alors sa place à son voisin de gauche.

Les cartes-questions sont chacune marquées d'une lettre. Il s'agira pour les joueurs de former des mots d'au moins quatre lettres avec les cartes.

Lorsqu'un joueur propose un mot, il rend ses cartes au talon et avance son pion d'autant de cases que le mot comporte de lettres; il progresse ainsi sans question.

Lorsqu'un joueur pose son pion sur une case de même couleur, il avance immédiatement de trois cases supplémentaires. S'il tombe sur une case "risque", il doit répondre à une question. S'il répond correctement, il avance son pion d'autant de cases que le lancer des dés; s'il répond mal, il recule d'autant de cases, et la carte revient au meneur de jeu.

Le premier à atteindre l'arrivée est déclaré vainqueur.

commentaires:

"Chrestomatie, boulbène, épiphora, mégalosaure"! Non, non, il ne s'agit pas des dernières insultes du capitaine Haddock, mais c'est à s'y tromper.

Erudimots, dans la sombre lignée des questions-réponses, n'est ni meilleur ni pire que les autres. L'originalité réside surtout dans l'extrême difficulté des mots proposés. Alors là... bravo : termes médicaux, patois divers, herbes ou animaux inconnus, tout y est!

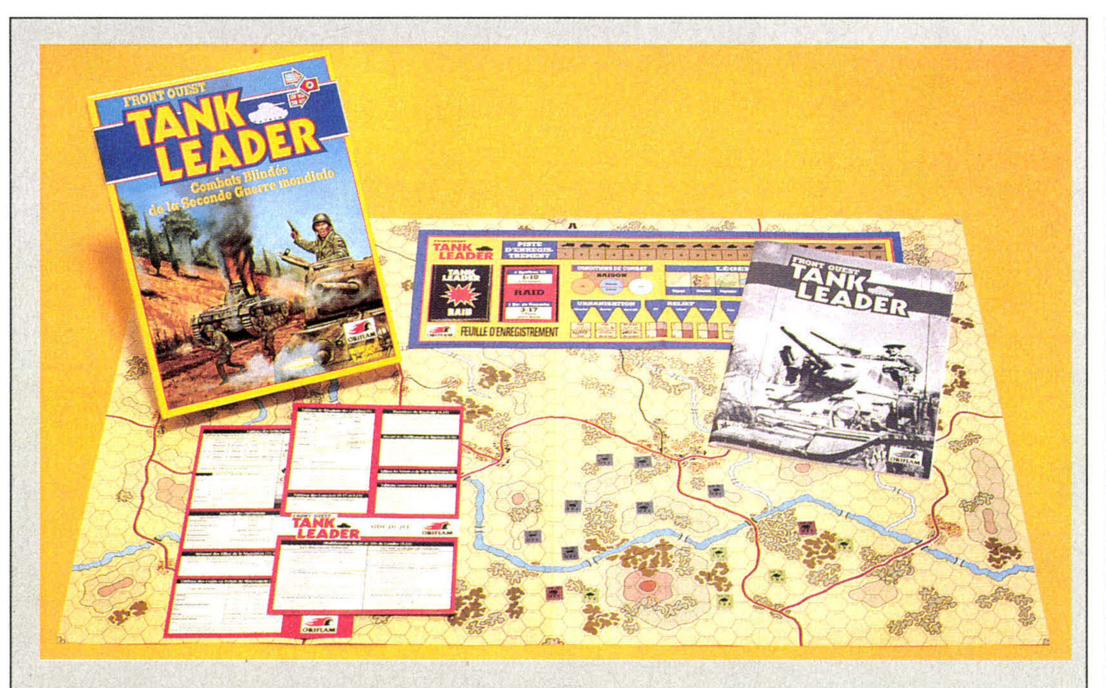
Le plateau n' a rien d'original, le jeu rien de palpitant. Heureusement, la possibilité de former de nouveaux mots grâce aux lettres des cartes-questions apporte un petit "plus".

Mais rapidement, la lassitude guette les joueurs : la difficulté est telle que rares sont les mots dont le commun des mortels connaît une définition cohérente, même approximative.

Les réponses totalement improvisées provoquent la plus franche hilarité... un certain temps.

EN BREF :

type de jeu: questions-réponses
nombre de joueurs: 2 à 6
présentation: 6/10
clarté des règles: 9/10
originalité: 4/10
nous aimons: ♥



TANK LEADER

Front Ouest

(West End Games/Oriflam)

matériel:

- 2 cartes géographiques de 55×43 cm, à cases hexagonales (représentant tous les types de terrains du front de l'Ouest)
- 320 pions
- 72 cartes de formations et d'appuis
- 2 tableaux d'aide de jeu
- un tableau de situation topographique
- un livret de règles
- 15 scénarios
- 3 dés à 6 faces
- un casier de rangement

but du jeu:

chacun des deux joueurs manœuvre des formations de combat s'affrontant en 1944-45 sur le front Ouest: l'un commandera les troupes alliées, l'autre les troupes allemandes. Chaque scénario stipule des conditions précises de victoire.

le jeu:

chaque scénario indique aux joueurs les forces dont ils disposent et les renforts auxquels ils peuvent avoir droit. La carte est conçue pour représenter une multitude de terrains différents: avant de jouer, les joueurs déterminent aléatoirement (mais dans des limites historiques contrôlées) la configuration exacte de la topographie et du type de végétation. D'une partie à l'autre, et pour un même scénario, les conditions peuvent changer. Les systèmes de déplacement, de résolution des combats sont ceux des wargames classiques. Mais la grande originalité de ce jeu, c'est la prise en compte du facteur "C3" (Commandement, Contrôle, Communications). Chaque joueur dispose de forces organisées et hiérarchisées entre elles. On ne raisonne pas en "pions", mais en "formations": escadrons, compagnies, bataillons, *Kampfgruppen*.

A chaque formation correspond une carte (format carte à jouer) qu'il faut mettre en jeu pour pouvoir activer l'unité correspondante. Toute l'astuce du jeu réside dans l'établissement de l'ordre dans lequel les cartes sont jouées. Ces cartes sont affectées d'une valeur "moral" (A le meilleur, D le moins bon) et d'un niveau d'expérience (vétérans, aguerris ou bleus). En outre, les cartes sont hiérarchisées en fonction de l'échelon de commandement qu'elles représentent. Il y a un véritable "jeu de la carte" dont l'objet est de déterminer qui pourra activer ses formations avant l'autre. Les cartes de "meilleur moral" ont priorité, mais en cas d'égalité, c'est l'expérience qui fait la différence, ou l'échelon de l'unité. Artillerie et raids aériens sont pris en compte, de même que bunkers, mines et autres.

commentaires:

tout d'abord une mise en garde s'impose: ce jeu s'adresse aux passionnés d'histoire et aux joueurs de wargames avertis. Il est assez difficile à maîtriser, et les règles, quoique fort bien conçues, n'en demeurent pas moins relativement complexes. Par ailleurs, la traduction française de certains termes relève de l'aimable plaisanterie: la végétation est appelée "zone" (?), les formations-mères (échelon supérieur) désignées "mère" (?) etc. Ce qui n'empêche que *Tank Leader* est un excellent jeu. Il a le mérite de simuler parfaitement la réalité du combat entre un adversaire supérieur en nombre, mais moins expérimenté, face à des troupes allemandes peu étoffées, mais supérieurement aguerries. Les débutants seront peut-être quelque peu frustrés: ils auront l'impression de subir le jeu d'un adversaire plus expérimenté. Il leur faudra beaucoup de pratique pour saisir les subtilités de *Tank Leader*. Mais alors, quel plaisir!

EN BREF :

type de jeu: wargame tactique (Seconde Guerre mondiale)
nombre de joueurs: 2
présentation: 9/10
clarté des règles: 7/10
originalité: 9/10
nous aimons: ♥♥♥

AMUSE-GUEULE

(Ferriot)

matériel:

- un plateau de jeu représentant une pyramide à 5 niveaux
- 500 fiches "énigmes" portant sur des personnages (4 par personnage)
- 6 pions de couleurs différentes avec 6 blocs de papier aux couleurs correspondantes
- un dé (2 faces blanches et 4 faces en couleur)

but du jeu:

parvenir le premier en haut de la pyramide en répondant correctement aux énigmes.

le jeu:

le plateau de jeu possède quatre cases départ et quatre escaliers menant au sommet. A chaque niveau une correspondance est possible entre les escaliers. Pour commencer, les joueurs se placent sur les cases départ de leur choix.

Ils lancent chacun le dé qui détermine la couleur de l'escalier qu'ils devront emprunter pour monter d'un étage (ce peut être celui sur lequel ils se sont placés). La face blanche du dé indique que le joueur devra avancer sans but pendant le tour et relancer le dé au tour suivant pour déterminer son escalier. Un

EN BREF :

type de jeu: questions-réponses
nombre de joueurs: 2 à 6
présentation: 7/10
originalité: 6/10
clarté des règles: 8/10
nous aimons: ♥

"maître de jeu" est désigné (soit un joueur différent à chaque tour, soit un non-joueur). Il tire une carte au hasard et lit la première énigme.

Tous les joueurs tentent de répondre, par écrit, sur leur bloc de couleur. Le maître de jeu propose ainsi les énigmes (de 1 à 4) jusqu'à ce que tous les joueurs aient rendu leur réponse (ils notent en face de leur proposition le numéro de l'énigme à laquelle ils se sont arrêtés). La réponse est ensuite donnée, et les joueurs qui ont répondu juste peuvent avancer leurs pions.

Plus ils auront eu besoin d'énigmes, moins ils pourront progresser (une énigme, une à quatre cases, deux énigmes, une à trois cases, etc.). En cas de non-réponse (ou de mauvaise) le pion n'est pas déplacé. Les déplacements se font sur un même étage dans n'importe quel sens.

Lorsqu'un joueur parvient à l'escalier qui lui est attribué, il s'y arrête et peut, au tour suivant, tenter de le gravir. Selon les étages à atteindre, la difficulté est croissante : pour passer du 5e au 4e il faut répondre en quatre énigmes, du 4e au 3e en trois et ainsi de suite jusqu'au sommet sur lequel on ne peut parvenir que si l'on trouve le personnage dès la première énigme. A chaque nouvel étage, le joueur relance le dé pour déterminer l'escalier par lequel il devra monter.

commentaires:

changement de thème (ni histoire, ni géographie, ni...), enfin, pour ces questions qui ont un petit côté "portrait chinois"!

De Moïse à Jim Morrison en passant par Rabelais, il vous faudra donc découvrir le personnage contemporain, historique, voire mythique, qui se cache derrière les quatre énigmes (difficile quelquefois de répondre dès la première!)

Par exemple :

1. un écrivain qui embaucha les trompettes de la renommée
2. un chanteur qui fait mal
3. ses jours font des vagues
4. il a usé sa salive dans les cimetières.

Mais oui! Il s'agit bien de... Boris Vian. Un principe simple, mais amusant et assez original. Un regret, le plateau, peu attrayant, et le petit nombre de personnages (500). A quand la prochaine boîte d'énigmes? A servir... en jeu d'apéritif?





LA VENTE AUX ENCHERES

(Kenner Parker)

matériel:

- un plateau de jeu (un parcours de 30 cases en cercle)
- 24 cartes "peintures"
- 24 cartes "valeur"
- 6 pions
- 2 dés
- billets (de 1 à 20 millions de $)
- agrafes pour fixer une peinture à sa carte valeur

but du jeu:

faire fortune en acquérant des peintures aux enchères et en accumulant le plus d'argent.

le jeu:

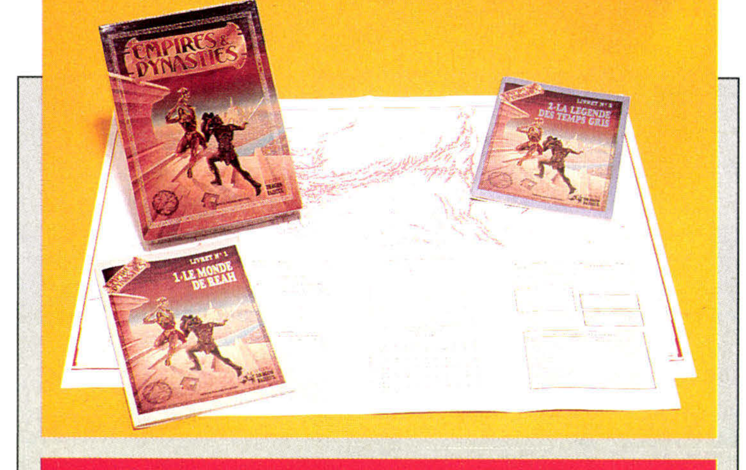
chaque joueur reçoit un pion, 30 millions de dollars, une "peinture" et une carte "valeur" qu'il agrafe ensemble en cachant la valeur attribuée au tableau. Les autres "peintures" sont placées sur le plateau ainsi que les cartes "valeur" (faces cachées). Chaque joueur lance les dés (le plus fort score commence) et avance son pion du nombre de cases indiqué par les dés. Certaines cases du plateau permettent aux joueurs d'acheter ou de vendre une peinture à la banque à un prix donné, d'autres entraînent une vente aux enchères. Il existe deux types de ventes aux enchères : par la banque, ou privée. Par la banque, la peinture du dessus de la pile est proposée aux joueurs qui, aux enchères, tentent de se l'approprier. Après son achat, l'acquéreur prend la première carte "valeur" du paquet et l'accroche à sa peinture. Cette valeur est le prix réel de la toile en cas de vente, et ce, jusqu'à la fin de la partie, quelle que soit la valeur d'achat lors de la vente aux enchères. Un joueur peut donc avoir acheté une toile plus ou moins cher, indépendamment de sa valeur réelle.
Une enchère privée entraîne la vente d'une peinture appartenant déjà à un joueur. La toile mise en vente est choisie par le joueur placé à gauche du vendeur. La valeur de cette toile n'entre pas en ligne de compte dans la vente, et le vendeur pourra donc soit gagner soit perdre de l'argent selon la cote d'achat réalisée.
Dès que toutes les peintures ont été vendues, chacun compte son argent et totalise l'ensemble des cartes "valeur" des toiles lui appartenant : le plus riche est le gagnant.

commentaires:

Le point fort de cette *Vente aux enchères* est son côté éducatif efficace et intéressant. Vingt-quatre reproductions de toiles qui, sans être très célèbres, sont très représentatives des courants artistiques, avec un format au double des cartes habituelles et une très bonne qualité d'image.
De plus, au dos des cartes, une description de la toile et une brève biographie du peintre en font de véritables petites fiches "culturelles". Quant au plateau de jeu, il est splendide, avec une reproduction d'une toile de Frans Hals, "Le Cavalier rieur".
Le jeu en lui-même est amusant, sans être vraiment passionnant.

EN BREF :

type de jeu: société
nombre de joueurs: 3 à 6
présentation: 10/10
clarté des règles: 9/10
originalité: 7/10
nous aimons: ♥



EMPIRES & DYNASTIES

(Dragon Radieux)

matériel:

- 2 livrets de règles
- une carte du monde
- un écran de jeu

but du jeu:

vivre des aventures au sein du monde médiéval-fantastique de Reah.

le jeu:

comme dans tous les jeux de rôle, les joueurs incarnent des personnages qui vivront une aventure proposée par le meneur de jeu. Avant de partir à l'aventure, chaque joueur doit "créer" son personnage selon des règles précises.
Dans *Empires & Dynasties*, le personnage dispose de dix caractéristiques de base, physiques et mentales, auxquelles sont attribués un certain nombre de points. Ces points permettent de calculer le pourcentage de réussite des actions liées aux caractéristiques.
Après cette phase vient celle de la détermination du sexe, de la taille, du poids, de l'âge et de l'origine sociale. Cette dernière a une grande importance et influe, entre autres, sur le métier du personnage.
Ensuite, viennent les compétences particulières calculées en fonction des caractéristiques et du métier.
Le livret n°1, consacré à cette création, aborde également l'art du combat dans ses moindres détails pour finir par un descriptif du monde de Reah, géographique, sociologique...
Le livre n° 2 est presque essentiellement consacré à la magie qui tient une place importante dans le jeu. Elle est de deux types: la magie mineure, liée aux plantes et aux animaux, et la magie majeure, liée aux divinités, aux démons et aux forces cosmiques. En plus du descriptif et de l'utilisation de la magie, le second livret conte l'histoire du monde de Reah et présente les monstres et animaux que l'on peut y rencontrer.
Un scénario, prêt-à-jouer, est proposé afin de se familiariser avec ce monde et les règles de jeu.

commentaires :

Empires & Dynasties fait partie des JdR médiévaux-fantastiques proposant un monde particulier avec ses règles et son histoire.
Les règles de jeu sont très fouillées et permettent de répondre aux multiples questions que les joueurs peuvent se poser en cours de partie. Il ne s'agit pas d'un JdR pour débutants, et l'assimilation des règles demande de s'y plonger assidûment. Il en est de même pour la magie et la religion. Mais les joueurs confirmés y trouveront un jeu à leur mesure.
La présentation est sans reproche et la qualité des cartes mérite d'être soulignée.
Mais comme dans tout jeu de rôle se déroulant dans un univers bien particulier, cela implique de bien le connaître. Des questions ne cessent de se poser, exigeant la parution de nombreux compléments de jeu au fil des mois, précisant ou expliquant telle ou telle facette de ce monde. Est-ce la meilleure voie pour l'ouverture vers un large public?

EN BREF :

type de jeu: jeu de rôle
nombre de joueurs: 2 et plus
présentation: 8/10
clarté des règles: 8/10
originalité: 5/10
nous aimons: ♥♥

JEUX & JOUEURS

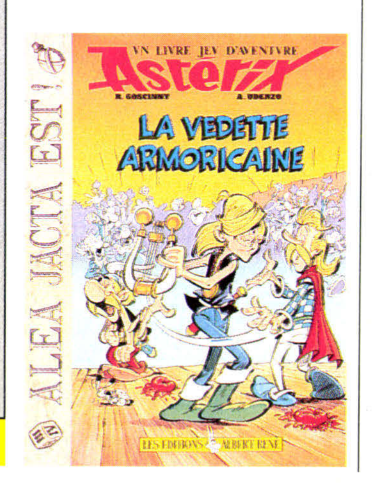
JEU DE DAMES

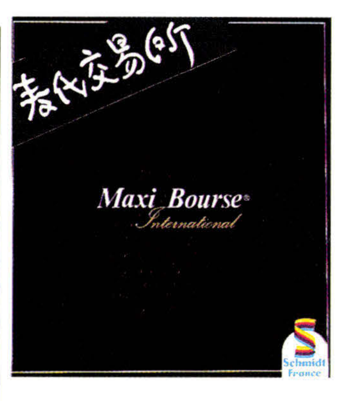
... de la découverte du damier à la fin de partie gagnante.
Destiné à tous les publics (parents, enseignants, jeunes enfants), ce livre comporte les règles illustrées du jeu de dames, des exercices et leurs solutions. Son auteur, Francis Descroizette, est responsable des tournois de la Fédération Française. Editions Fleurus, collection Idées-Jeux (48 F).



LA VEDETTE ARMORICAINE

Le second volume de la collection Alea Jacta Est, "la BD dont vous êtes le héros", propose aux inconditionnels d'Astérix d'incarner un fougueux Gaulois.
Après *Le Rendez-vous du Chef*, voici *La Vedette armoricaine*. Votre objectif sera d'atteindre les marches du podium du festival de Loufstock en Armorique. Fêterez-vous votre succès lors du grand banquet final dans le village d'Astérix?





麦氏交易所*

** ou Maxi-Bourse... ou quelque chose d'approchant*

Mao Zedong jouait au go. Il y puisait, paraît-il, les bases de sa stratégie militaire. Mais les temps changent. Ses petits enfants vont jouer, eux, à ... *Maxi-Bourse*!
C'est du moins ce que nous ont annoncé Marc-Eric Gervais et Pascale Loiseau, les auteurs et infatigables promoteurs du jeu. Ainsi, après un accord historique avec la China International Trust & Investment Corporation, *Maxi-Bourse* devrait rapidement être diffusé dans les lycées et universités chinoises. On le trouverait même dans les magasins à un prix équivalant à... neuf francs français!

Modestes, les initiateurs de ce projet pensent que le tirage de la première année ne devrait pas dépasser... un million d'exemplaires!
Quand la Chine s'éveillera au jeu de simulation... Affaire à suivre!

• Signalons d'autre part que le jeu, édité par Schmidt France est diffusé en langue anglaise par TSR, la société éditrice d'un certain jeu nommé *Dungeons & Dragons*!

• A noter enfin une tournée d'animation et de démonstration du jeu, au dernier trimestre chez tous les (bons) détaillants. Pour tous renseignements, responsables de points de vente et joueurs peuvent s'adresser à Schmidt France, J.L. Lecesve, 7, rue Berthelot, 95500 Gonesse. Tél: (1) 39 87 15 30.

Cette rubrique a été réalisée avec la collaboration de F. Cayla, J.-M. Dessal, J.-B. Dreyfus.

NOUS AVONS RECU

• JD plus n°3: ce troisième volume des suppléments de Jeux Descartes est un numéro spécial Star Wars, actualité oblige (voir page 15), avec trois articles et conseils de jeu qui devraient réjouir tous les nouveaux rebelles de l'espace.
Hormis Star Wars, vous y trouverez également des scénarios pour Cthulhu, Paranoïa, Maléfices, des aides de jeu et articles sur Amirauté, L'égendes, Les Aigles (avec une planche de soldats de l'Armée d'Espagne), et Rencontre Cosmique avec deux nouvelles cartes de pouvoir et les conseils d'un joueur avisé.
• White Dwarf n° 102: un scénario et un poster en couleurs (qui évoque irrésistiblement l'univers de Carcrash), Dark Future; Eavy metal ou tout sur les figurines; des règles pour Blood Bowl... En anglais. Abonnement: £30, Games Workshop Chewton Street, Hilltop, Eartwood Notts NG 163 HY (UK)
• Dragon Radieux n° 15: plein, plein de scénarios pour: Runequest, D&D, Chill. Et plein, plein d'aides de jeu (25 F)

MAGAZIN

• Graal n° 6: un numéro très "cthulhuesque" (Tentacules et merveilles, et un scénario), mais aussi un scénario multijeux, Elections tourmentées (très actuel!), Le Château de vos rêves, tout sur un beau château... (25 F)
• L'Effort n° 282-283: résultats de la coupe de France, Cannes 88, les nouvelles des clubs et de la fédération de Dames. Abonnement: 140 F, L'Effort BP 13, 33041 Bordeaux.
• Bridgerama n° 113: des problèmes, des analyses, des donnes jouées en championnat... tout le bridge! Abonnement: 80 F, Bridgerama, Le Bridgeur, 28, rue de Richelieu 75001 Paris.
• Go, Revue française de go n° 41-42: les Dix commandements du Go, le championnat de Grenoble... Toutes les nouvelles! Abonnement: 120 F, Revue française de go, 76 bis, rue de Rennes 75006 Paris.
• Europe Echecs n° 354: résultats et parties à foison: Coupe du monde à Bruxelles, Memorial Euwe, Montpellier, Lyon... Et "La romantique histoire de Frank James Marshall". (28 F)
• Top Echecs n° 2: toutes, eh oui, toutes les parties du memorial Max Euwe et du 1er tournoi de la Coupe du monde à Bruxelles. (58 F)



GUET-APENS

(Jeux Descartes)

matériel:

• 6 dés à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces
• un livret de règles
• un livret de scénarios
• des fiches de personnages
• des éléments de décor
• 45 personnages
• des marqueurs d'information
• 2 paquets de socles
• 2 tables d'aides de jeu
• un jeu de noms de personnages

but du jeu:

selon les scénarios et en fonction des personnages créés, remplir la ou les missions imparties.

le jeu:

les joueurs sélectionnent un scénario et installent le décor au moyen des maquettes en carton. L'échelle est de 1cm sur table pour 1m réel. Si bien que chaque décor représente un lieu relativement restreint, genre champ clos, bourg, castel, etc.
Puis, les joueurs créent leurs personnages, chacun d'entre eux étant représenté par une figurine en carton et en couleurs à l'échelle 25mm. Le but des deux adversaires étant déterminé par le scénario, les joueurs manœuvrent leurs personnages (qui ont chacun des caractéristiques individuelles). Chaque tour de jeu est décomposé en sept phases successives réalisées simultanément par les joueurs, au cours desquelles ils testent le moral de leurs troupes, combattent et se déplacent. Charges, tir à l'arc ou à l'arbalète, chevaliers démontés, lances brisées, corps à corps, cavaliers désarçonnés, tout est là pour recréer l'ambiance des luttes incessantes que se livraient les barons au temps de Saint Louis. Les combats sont réglés par jets de dés sur des tables évaluant les probabilités de réussite en fonction de paramètres divers et réalistes.

commentaires:

le jeu est tout à fait simple, mais non simpliste. Les amateurs de figurines historiques l'apprécieront autant que les wargamers. Il n'est pas exclu non plus que les fanas de jeux de rôle s'y intéressent: la création des personnages avec leurs points de vie et leurs caractéristiques, comme l'adresse ou le courage, permet de les faire vivre de façon originale et autonome. Dans l'ensemble, un jeu dont les règles s'assimilent très facilement, quoique, comme dans tous les jeux à l'échelle du personnage, il faille un peu de temps pour la prise en compte de tous les paramètres influant sur les résultats des combats.

Les rencontres mettent généralement aux prises de vingt à trente personnages, luttant pour la possession d'un carrefour, d'une tour de guet, d'un petit castel, ou pour s'emparer d'un convoi adverse.

Il existe également la possibilité d'organiser une campagne, c'est-à-dire une véritable petite guerre de barons, au cours de laquelle les villages et castels changent de mains, les blessés sont soignés, les prisonniers échangés, les rançons payées, etc. Par ailleurs, il s'agit d'un système de jeu, c'est-à-dire d'un ensemble de règles ouvertes sur des compléments, des options et des changements d'époque: en gardant le même tronc commun, les règles pourront être aménagées par la suite pour s'adapter à d'autres périodes (qui, d'après l'éditeur, feront l'objet de jeux ultérieurs). En somme, un système souple, permettant de s'adapter à une infinité de scénarios. Le livret joint à la boîte en contient douze, ce qui n'est déjà pas mal et réserve bien des heures de plaisir.

Le jeu ne nécessitant qu'une surface plane pour monter le décor, rien n'interdit le regroupement de plusieurs boîtes de jeu pour réaliser des batailles à plusieurs joueurs dans chaque camp, chacun manœuvrant un petit contingent qui lui est propre. Il est possible de reproduire ses propres personnages pour les personnaliser par des armoiries originales. Dans ce type de jeu, chaque joueur et son contingent peuvent être confrontés à des problèmes de vassalité, d'alliances, de traîtrise, etc.

Une nouvelle création de qualité à l'actif de Jean-Jacques Petit.

EN BREF :

type de jeu: wargame avec figurines
nombre de joueurs: 2
présentation: 9/10
clarté des règles: 8/10
originalité: 6/10
nous aimons: ♥♥



LES MYSTERES DE PEKIN

(MB)

matériel:

- un plateau de jeu (parcours dans Pékin avec huit lieux précis)
- 60 cartes "témoin" (six personnages, 10 cartes pour chaque)
- 12 cartes "le Sage"
- 12 cartes "l'Espion"
- 24 cartes "Indic"
- 3 décodeurs: un transparent rouge, un miroir, une grille "SVP"
- 4 pions "Dragons Chinois" de couleurs
- 4 grilles "des coupables" représentant les 12 suspects
- un livret de 50 énigmes
- 6 pions de couleurs "Les détectives"
- un dé
- une carte écran servant à déchiffrer les solutions
- un bloc de feuilles d'indices

but du jeu:

résoudre une des cinquante énigmes proposées en découvrant le coupable du forfait.

le jeu:

après avoir choisi l'une des énigmes, les joueurs sélectionnent les cartes correspondant à l'affaire: six cartes "témoin", une "le Sage" et une "l'Espion". Les autres, inutiles pour cette partie, sont écartées. Chacun des huit témoins est placé sur son lieu de résidence (le Sage au temple, Mme Dia-Mang à la bijouterie, etc). Chaque joueur reçoit une "grille des coupables", une feuille d'indices et un pion qu'il place au centre du plateau et qu'il déplacera dans n'importe quelle direction selon le jet de dé. Les pions "dragons" sont placés sur des cases du parcours.

Les cases sont de trois types:

- les cases "pousse-pousse": elles autorisent le joueur à se placer n'importe où sur le plateau;

- les cases marquées d'un losange: elles permettent le tirage d'une carte "indic" qui influe sur le déplacement du joueur et celui des dragons (qui bloquent les joueurs et les forcent à faire demi-tour);

- les cases "résidence": en questionnant le résident (en utilisant les décodeurs pour éviter le coup d'œil du voisin), les joueurs obtiennent des renseignements qu'ils notent sur leur feuille d'indices pour identifier le coupable par la suite. Le témoignage de "l'Espion" est primordial, car il indique la "planque" du coupable et la couleur du dragon derrière lequel il se cache.

Lorsqu'un joueur pense avoir démasqué le coupable, il se dirige vers le dragon précédemment indiqué par "l'Espion" et accuse. Le jeu s'arrête lorsque la bonne solution est donnée. Le détective perspicace est déclaré vainqueur.

commentaires:

casse-tête chinois mâtiné *Cluedo* (qui justement connaît une deuxième jeunesse)? Que non pas! Enquête par élimination ("le voleur a un chapeau et des moustaches"), tactique sommaire et lancers de dé, telles sont les principales caractéristiques de ces *Mystères de Pékin*. En revanche, des "ingrédients" amusants: les "décodeurs" (une grille transparente laissant apparaître l'écriture bleue), la "grille SVP" (isolant les lettres de la phrase clé) et le miroir (replaçant dans le bon sens l'écriture inversée du témoignage).

Ces "gadgets" apportent un brin de magie dans un jeu qui en manque grandement! Mais il ne suffit pas de ces trois gadgets et d'une douzaine de jeux de mots pour faire un bon jeu!

Vraiment pour les plus jeunes!

EN BREF :

type de jeu: enquête, déduction
nombre de joueurs: 2 à 6
présentation : 8/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 6/10
nous aimons : ❤



BLACK-POT

(Cogitas)

matériel:

- un plateau de jeu de 109 cases (numérotées de 1 à 25)
- 40 pions ivoire
- 40 pions marron
- 3 dés

but du jeu:

réaliser des alignements de cinq pions sur le plateau (horizontalement, verticalement ou en diagonale).

le jeu:

pour poser un pion sur une case du plateau, il faut réaliser, avec le tirage des dés, le chiffre qui y est inscrit. Pour obtenir ce chiffre, les dés peuvent être utilisés directement ou bien en combinant leurs tirages grâce aux quatre opérations de base (addition, soustraction, multiplication, division). Les trois dés doivent être utilisés. Le joueur peut donc placer, selon son choix, entre zéro et trois pions. Mais la pose ne doit pas être faite au hasard, car il faut aligner cinq pions pour marquer des points. Selon la complexité de l'obtention du chiffre d'une case, son appartenance à une ligne est plus ou moins importante. Certains chiffres ne peu-

vent être obtenus qu'avec trois numéros (cases "Black Pot", valeurs : 13, 17, 21, etc) certains avec deux (cases "Cerise", 7, 8, 9, etc) et les autres avec un seul ou une combinaison (cases "citron", de 1 à 6). Il est donc plus difficile d'obtenir un "Black Pot" qu'une autre case, ce qui fait que les points des lignes diffèrent : 400 points pour une ligne de cinq pions contenant quatre "Black Pot", 250 pour trois, 100 pour deux; une ligne de cinq "cerise" apporte 100 points, cinq "citron" 50, et cinq cases différentes 30. Dès qu'un joueur forme une ligne, il retourne les pions la composant et note les points réalisés. La partie s'achève lorsqu'un joueur pose son dernier pion. Le total des lignes est alors effectué, et on y ajoute 10 points par pion restant aux joueurs. Celui dont le total général est le plus élevé gagne la partie.

commentaires:

morpion version 88! *Black Pot* est un jeu très surprenant : boîte de mauvais goût, plateau démodé, principe du morpion qui n'amuse même plus les écoliers et, par-dessus tout, un nom pris au plus hasardeux des jeux de hasard.
Mais *Black Pot* est pourtant une réalisation intéressante et amusante. Accessible à tous, c'est un bienfait pour la gymnastique cérébrale sur les quatre opérations pour les plus jeunes et un bon réveil pour les malades des calculatrices.

L'apport des cases de valeur et de la limite des choix de placement bouleverse totalement le principe originel du morpion. Cela nous montre qu'il est toujours possible de créer un jeu à la fois simple qui, bien que laissant une grande place au hasard, permet aux joueurs de se détendre, et ce sans règles type "bottin" et sans parties marathon.

Black Pot ne se prêtera certes jamais à des compétitions de haut niveau, mais ce jeu devrait être plaisant pour bon nombre de joueurs et utile pour tous les enfants pour qui +, -, × et : ne sont encore que des signes barbares.

EN BREF :

type de jeu: hasard, calcul, tactique
nombre de joueurs: 2 ou 4
présentation: 5/10
clarté des règles: 10/10
originalité: 6/10
nous aimons: ♥



LE VRAI QUITTE OU DOUBLE

(Haboudin)

matériel:

- un plateau-parcours de jeu
- un sabot distributeur de cartes
- 672 cartes de dix questions-réponses chacune
- des billets de 5 à 100 points
- 6 pions
- un dé

but du jeu:

être le premier à atteindre 1 000 points en répondant aux différentes questions.

le jeu:

les joueurs font progresser leur pion sur le plateau en lançant le dé et en répondant à des questions à thème (histoire, géographie, arts, célébrités, sciences et techniques) selon la case de couleur sur laquelle ils arrivent.

Lorsqu'un joueur donne une b
réponse (il a le choix entre t
il peut alors "quitter" ou "doub
S'il quitte, il gagne les 5 points p
pour la première question par le meneur de jeu. S'il double, il relance le dé et tente alors une question à 10 points. Il peut ainsi doubler jusqu'à six fois (soit 315 points en jeu). Lorsqu'il double, un joueur peut se voir contrer par l'un de ses adversaires qui annonce "tenu", après énoncé de la question, et qui double alors l'enjeu. En cas de bonne réponse, le joueur ramasse la mise supplémentaire; sinon, le parieur ramasse tous les points.

Certaines cases provoquent divers événements. Les cases "bonus" permettent de choisir la mise (entre 5 et 160 points) et le thème de l'unique question posée. Pour une bonne réponse, le joueur ramasse tous les points et reçoit en plus le montant de sa mise du meneur de jeu.

A l'inverse, pour une mauvaise réponse, les points sont tous remis au meneur. Les cases "challenge" répondent aux mêmes impératifs, mais, là, le thème de la question est choisi par les adversaires.

La partie s'arrête lorsque l'un des joueurs obtient un total de 1 000 points.

commentaires :

jeu de questions... encore !!

Un léger changement, cependant, par rapport aux questions-réponses classiques : les paris et la possibilité de poursuivre le questionnaire pour gagner plus de points. Le niveau de difficulté des questions est élevé, mais le choix entre trois réponses pallie cet inconvénient. La présentation est soignée et originale grâce au sabot de distribution type "casino" et au grand nombre de cartes.

Comme dans tous les jeux de ce type, les questions sont tour à tour malignes, intéressantes, absurdes, stupides ou énervantes. Mais le plus surprenant, c'est le titre : *Le "Vrai" quitte ou double* (!). Alors, oubliez tous les "faux" y compris, bien sûr, le célèbre jeu radiophonique qui n'était certainement qu'une pâle copie (quinze ans plus tôt) de ce grand "nouveau" jeu...

Pour les amateurs du genre...

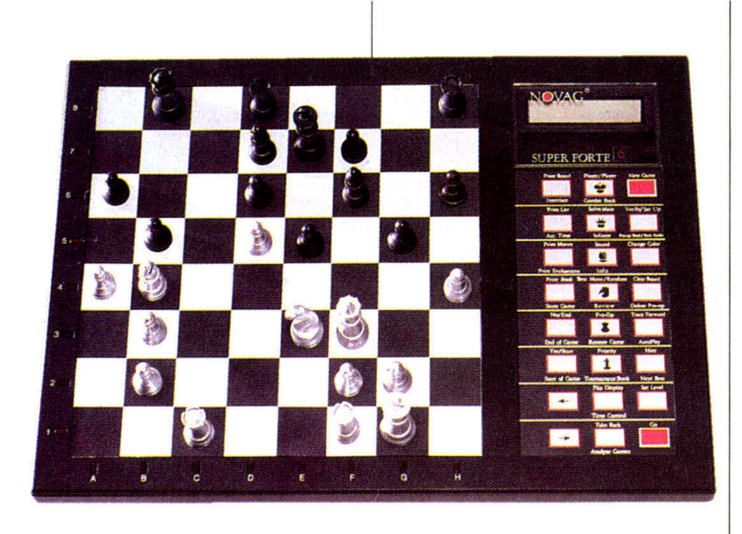
EN BREF :

type de jeu: questions-réponses
nombre de joueurs: 2 à 6
présentation: 8/10
clarté des règles: 7/10
originalité: 5/10
nous aimons: ♥

ECHECS ELECTRONIQUES

LOS ANGELES ET SUPER FORTE: 1900 ELO

Le Super Forte, ci-contre ; l'Excel Los Angeles, ci-dessous.



Nous vous avons présenté l'*Excel 68000* et l'*Excel 68000 Mach 2* dans notre numéro 48. Depuis s'est déroulé à Los Angeles un tournoi hommes-machines pour attribuer un classement aux meilleurs appareils de Fidelity Electronics, Hegener et Glaser, et Novag. C'est le programme des Spracklen qui est sorti vainqueur de la confrontation avec 28 points sur 48, ce qui donne un Elo (américain!) proche des 2200. Derrière, le programme de Richard Lang a obtenu 26 sur 48, et celui de Kittinger 24 sur 48.

Fort de ce succès, le fabricant américain a décidé de commercialiser ce programme sous le nom d'*Excel 68000 Los Angeles* dans la même présentation que l'*Excel Mach 2* dont rien ne le distingue extérieurement.

On retrouve donc sur cet *Excel 68000 Los Angeles* toutes les qualités de la version précédente :

- bibliothèque d'ouvertures de 20 000 coups et reconnaissance des interversions de coups;

- fonction d'évaluation en décimales sur un écran à 4 caractères;

- profondeur d'analyse en demi-coups (jusqu'à 24);

Diagrammes parus dans le numéro 47	EXCEL 68000 MACH 2	EXCEL 68000 LOS ANGELES	CONSTELLATION SUPER EXPERT	CONSTELLATION SUPER FORTE 5MHZ	CONSTELLATION SUPER FORTE 6 MHZ	Rappel du meilleur
Diag. 1	2 min 12 s	1 min 8 s	1 min 14 s	1 min 14 s	1 min 1 s	Mephisto Dallas 32 bits et Mephisto Rome 34 bits : 4 s
Diag. 2	23 min 13 s	12 min 11 s	20 min 38 s	20 min 31 s	17 min 4 s	Elite Avant-garde : 1 min 57 s
Diag. 3	1 min 42 s	1 min 17 s	2 min 48 s	2 min 48 s	2 min 18 s	Mephisto Rome 32 bits : 4 s
Diag. 4	4 min 55 s	3 min 39 s	5 min	4 min 26 s	3 min 40 s	Leonardo Maestro 6 Mega : 10 s
Diag. 5	22 min 2 s	25 min	3 min 32 s	4 min 24 s	2 min 56 s	Mephisto MM4: 3 mn 47 s
Diag. 6	non trouvé en 1 heure	non trouvé en 1 heure	5 min 30 s	1 min 22 s	1 min 7 s	Mephisto MM4: 2 min 26 s
Diag. 7	1 min 30 s	1 min 3 s	non trouvé en 1 heure	42 s	35 s	Mephisto Rome 32 bits : 1 min
Diag. 8	13 min 45 s	9 min 5 s	non trouvé en 1 heure	non trouvé en 1 heure	non trouvé en 1 heure	Mephisto MM4: 2 min 57 s
Diag. 9	3 min 16 s	2 min 5 s	2 min 52 s	2 min 42 s	2 min 15 s	Leonardo Analyst 8 Mega : 0 s

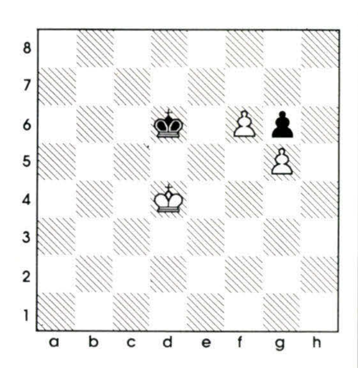
- nombre de coups analysés par seconde.

Mais également les défauts :

- ligne de jeu principale affichée sur 4 demi-coups seulement;

- présentation quelque peu périmée puisqu'elle est la même que celle du *Sensory 8*, qui date tout de même de 1981.

Pour ce qui est du niveau de jeu, le *Los Angeles* manifeste d'évidentes dispositions pour les finales pour lesquelles le *Mach 2* était déjà très doué.
En voici un exemple :



Les Blancs jouent et gagnent

L'Excel Mach 2 met près d'une demi-heure à trouver le gain, le *Los Angeles* seulement 2 minutes 40 secondes. Quant au *Mephisto Rome* 32 bits, il lui faut plus de 18 minutes et *Super Expert* et *Super Forte* ne trouvent jamais.

Mais c'est dans toutes les phases de la partie que le nouveau programme dépasse l'ancien, comme le montre bien la grille de tests : sept améliorations, une régression et une combinaison toujours pas résolue en une heure.

Il faut surtout remarquer que l'*Excel Los Angeles* est le premier programme commercialisé qui ne recommence pas ses calculs à zéro après chaque coup, mais reprend l'arbre de décision du coup précédent pour peu que l'adversaire joue le coup qu'il a prévu.

L'*Excel Los Angeles* est certainement le premier appareil de Fidelity Electronics qui dépasse les 1900 Elo en France.

Prix voisin de 5 500 F et possibilité de reprogrammer le *Mach 2* en *Los Angeles* pour environ 500 F.

UNE FAUSSE COPIE CONFORME

Autre machine haut de gamme qui arrive sur le marché en ce début d'été : le *Super Forte* de Novag. La présentation de l'appareil est la même que celle du *Forte* et du *Forte B*; seules les couleurs changent, noir et argent désormais, ainsi que le nombre des touches : 24 au lieu de 16. Officiellement, le *Super Forte* est équipé du même programme que le *Super Expert* (présenté dans le n° 50 de *J&S*) et tourne à la même vitesse : 5 megahertz.

La grille de tests montre le contraire. Dans trois cas, *Super Expert* et *Super Forte* obtiennent les mêmes résultats, mais dans quatre autres, il y a progression et dans un seul, régression. Il est bien clair que les trois ou quatre mois qui séparent les sorties des deux appareils ont été utilisés par le programmeur David Kittinger pour trouver quelques nouvelles petites améliorations.

Le *Super Forte* devrait être vendu aux alentours de 3 600 F. A noter qu'une version plus rapide (6 megahertz au lieu de 5) sera prochainement disponible pour environ 4 000 F. Il sera possible d'opérer la transformation de 5 à 6 megahertz pour à peu près 400 F. Un bon point pour le nouvel importateur de la gamme Novag en France, Jeux Nathan.

Dans ses deux versions, le *Super Forte* doit flirter avec les 1900 Elo. Reste à le démontrer en "grandeur réelle" en le faisant participer à des tournois et surtout en le testant comme le *Forte* et le *Par Excellence* contre une vingtaine de joueurs de 2e catégorie à la rentrée. Qui relèvera le premier le défi ?



Solution: 1. f7!, Re7; 2. Re5, R×f7; 3. Rd6, etc.

Peut-on réussir dans la vie simplement en développant sa mémoire ?

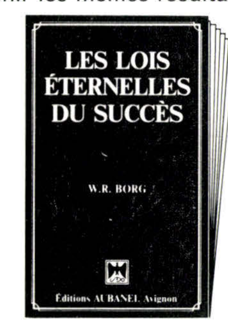
ou l'étrange histoire d'un grand avocat

En ce jour de vacances d'été, qu'étais-je venu faire, avec mes 18 ans, dans ce grenier ouaté de poussière et de silence ?..
Dehors, le reste de la bande s'ébattait dans la piscine de cette grande et belle demeure où m'avait invité mon ami François. Mais je ne m'étais jamais senti très à mon aise dans la compagnie des autres.
Alors, j'étais là, au milieu de ces meubles qui avaient cessé de plaire, je détaillais l'œil curieux les souvenirs d'une vie qui, visiblement, avait été brillante. J'ouvris plusieurs tiroirs et découvris dans l'un d'eux un petit livre que je feuilletai machinalement.
Mais bientôt, m'asseyant sur l'osier grinçant d'une panière, je continuai ma lecture. Page après page. Négligeant même la lumière du jour qui baissait.

Dans ce livre j'appris que tout le monde possède une mémoire fantastique, mais que seuls quelques-uns savent l'utiliser.
J'étais sceptique, bien sûr, mais une méthode simple était décrite. Ce qui me conduisit à prendre un vieil annuaire du téléphone oublié là, pour constater qu'en suivant la méthode, effectivement, j'étais capable après une seule lecture attentive de tout retenir : les noms, les professions et les numéros de téléphone de deux colonnes d'abonnés.
Oserais-je dire qu'alors je me pinçai, avant de me livrer à d'autres expériences. Mais toutes furent aussi convaincantes. Et je pus même vérifier que, trois heures après avoir simplement lu 83 numéros de téléphone (car je les avais comptés), je n'en avais toujours oublié aucun.
C'était tellement étrange que, ce soir-là, je m'endormis tard. Attendant le lendemain et le chant du premier merle qui, avec un jour nouveau, me dirait que j'avais rêvé.
Or j'avais tort. Tout était toujours dans ma tête. Et la fin des vacances, pour cela, en fut transformée.

Mon ami François me dit : "Mais on t'a changé !" La bande me découvrit comme elle ne m'avait jamais vu. Je n'osais pourtant rien de plus. Simplement j'étais autre, inattaquable et serein. Répondant du tac au tac, après n'avoir eu si souvent que l'esprit de l'escalier.
Et plus tard, à la rentrée, moi qui peinais jusqu'alors sur mes cours de droit, je sus maîtriser les dates des lois et les articles du Code. J'appris même l'anglais en quelques mois.
A partir de cette simple méthode, je me souvenais de tout : des visages, des noms, des musiques, de poèmes entiers dont spontanément je pouvais dire quelque extrait dans un dîner en ville.
Depuis, le temps a passé. Même les médias m'accordent aujourd'hui l'autorité que donnent conjointement le talent et l'assurance et j'écris cet article pour rendre hommage à un être exceptionnel, qui a révélé en moi l'homme qui était au delà de l'homme.

Si vous voulez savoir comment obtenir les mêmes résultats et acquérir cette puissance mentale, qui est encore notre meilleure chance de réussir dans la vie, priez simplement l'éditeur de vous envoyer *"Les Lois Eternelles du Succès"*, intéressant petit ouvrage écrit par W.R. Borg comme introduction à sa Méthode. Vous le recevrez gratuitement comme quiconque désire améliorer sa mémoire. Voici l'adresse : *Méthode W.R. Borg, chez Aubanel, dpt 014 — 3, place St-Pierre, 84057 Avignon Cedex.*



Pierre-Henri Marquand

BON GRATUIT

A remplir en lettres majuscules en donnant votre adresse permanente et à retourner à : *Méthode W.R. Borg, chez Aubanel, dpt 014 — 3, place Saint-Pierre, 84057 Avignon Cedex, France,* pour recevoir sans engagement de votre part et sous pli fermé *"Les Lois Eternelles du Succès"*.

Nom ______ Prénom ______
N° ______ Rue ______
Code postal ______ Ville ______
Age ______ Profession ______
Aucun démarcheur ne vous rendra visite JS52

CHAMPIONS EN HERBE

Deux championnats du monde se dérouleront cet été en France : les Cadets au jeu de dames et les moins de dix-huit ans au go. Et, en Roumanie, se jouera le titre mondial d'échecs des moins de... 10 ans ! Qui sont donc ces petits princes du jeu ?

« *J'ai sauté sur mes pieds comme si j'avais été frappé par la foudre. J'ai bien frotté mes yeux. J'ai bien regardé. Et j'ai vu un petit bonhomme tout à fait extraordinaire qui me considérait gravement.* »
Saint-Exupéry

La « planète Jeu », elle aussi, a ses petits Mozart et ses petits Pascal, ses petits princes. Au début, ils étonnent. Perchés sur leur chaise, les pieds ne touchent pas le sol... et puis cet air sérieux, grave, appliqué. Un petit effort pour déplacer un Fou sur l'échiquier ou un pion sur le damier, forcément le bras est encore un peu court...
D'attendrissantes bizarreries que ces champions en culottes (ou jupettes) courtes ? Pas si sûr. Car ce qui frappe, quand on écoute les souvenirs des plus grands champions, c'est cette soif de gagner, cette rage de vaincre qui les animaient, eux les Fischer ou les Spassky de 6 ans, les Sijbrands de 8 ans.
Autre exemple avec le Cubain, Jose-Raul Capablanca, champion du monde d'Échecs en 1921, joueur légendaire s'il en est, et dont le style varia si peu tout au long de sa carrière qu'il est fort difficile de reconnaître, au vu d'une partie, s'il avait 12 ou 50 ans quand il la joua. Capablanca dont on dit qu'il apprit à jouer à 4 ans assis sur les genoux de son père, devinant les règles du jeu par analogie, en rattachant chaque forme de pièce à la marche géométrique qu'il observait. À 12 ans, il était classé numéro 1 cubain. Il n'ouvrait son premier livre d'Échecs que deux ans plus tard !
La fabuleuse histoire des jeux ne s'écrit pas qu'avec des finales de championnats du monde. Des petits chapitres nous arrivent de tous les continents, écrits par des enfants pour qui la vie, ou du moins l'enfance, s'écoule au rythme de pièces blanches et noires.


Caroline Winkler

"Garri fais gaffe, j'arrive..."...Adrien Leroy a 7 ans et il joue aux échecs depuis quatre ans déjà !

RESHEVSKY, LE PETIT MOZART

Né en Pologne en 1911 dans une famille juive, Samuel Reshevsky apprit à jouer aux Échecs à l'âge de 4 ans et montra des dispositions si évidentes et spectaculaires qu'il devint professionnel à 6 ans. Deux années d'exhibitions commençaient, de parties simultanées en parties à l'aveugle, de Berlin à Paris en passant par Londres et Bruxelles. Savamment orchestrée par un imprésario, la carrière du petit Samuel tourna vite au numéro de cirque. La *Revue suisse des Échecs* de mars 1920 relatait son passage à Berlin : 91 parties jouées (3 défaites) ; *La Stratégie* de juin 1920, son passage à Paris : en un mois, Samuel, 8 ans, joua 174 parties, en gagna 162, fit 5 nulles et en perdit 7 !

À l'âge de 10 ans, Reshevsky suivait sa famille qui s'installait aux États-Unis où il pouvait (enfin !) suivre une scolarité normale (totalement inculte, il ne savait alors ni lire ni écrire). Gavé d'Échecs dès sa plus tendre enfance, il revenait pourtant à 25 ans vers le professionnalisme. Six fois champion des USA, il termina 3e du tournoi fermé pour le titre de champion du monde en 1948. Tournoi de Lugano (Suisse), 1988. Un vieux monsieur de 77 ans attire encore l'attention des spectateurs (et


Roger-Viollet

Samuel Reshevsky apprit à jouer à 4 ans. Deux ans plus tard, il était professionnel !

la méfiance des joueurs). Son nom ? Samuel Reshevsky, classé encore 26e joueur américain.

BOBBY, LE « WONDERKID »

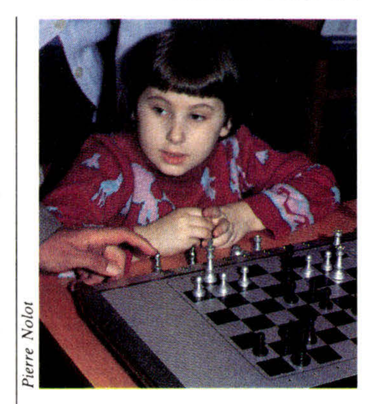
En 1956, un gamin en culottes courtes devenait à la surprise générale champion Juniors des États-Unis. Robert James Fischer, dit Bobby, avait 13 ans. Le petit « monstre » n'allait pas s'arrêter là. L'année suivante, il « raflait » à 14 ans le titre de champion Seniors (8 victoires, 5 nulles et aucune défaite) et, au passage, celui de Maître International. Le monde des Échecs avait du mal à le croire ; le « *wonderkid* » était né.
À l'école, Bobby était loin de représenter le modèle que l'on cite en exemple à toute la classe. Ses professeurs se souviennent d'un gamin installé au fond de la classe et plongé dans une lecture assidue des revues d'Échecs soviétiques. À 16 ans, la coupure avec l'éducation traditionnelle fut totale ; Bobby claquait la porte du lycée de Brooklyn et déclarait : « *Toutes les balivernes qu'ils m'enseignent ne me serviront jamais à rien !* » Plus tard, tout le monde retiendra de Fischer son inculture universelle. Son emploi du temps était désormais très simple : il étudiait les Échecs jour et nuit. Rien dans son existence ne comptait qui n'avait rapport aux Échecs. Les résultats extraordinaires de son adolescence (il obtint le titre de Grand Maître International à 16 ans) le posèrent très vite comme l'unique contestataire de l'hégémonie soviétique sur les échiquiers et l'amenèrent à disputer en 1972 la finale du championnat du monde, considérée à juste titre comme le match du siècle, contre Boris Spassky.

Champion du monde à 29 ans, Fischer se retira de la compétition en 1973. Refusant de rencontrer son challenger, le Soviétique Anatoli Karpov, il fut déchu de son titre en 1975.

On perd un peu sa trace, même si de temps à autre des informations nous arrivent : on le dit reclus, membre d'une secte, un temps emprisonné à Pasadena pour vagabondage.

LA POLGAR CONNECTION

Nom : Polgar. Prénom : Zsuzsa. Nationalité : hongroise. Âge : 19 ans. Et pourtant, depuis plusieurs années déjà, cette demoiselle aurait pu s'attaquer, avec des chances certaines, au titre mondial féminin. Mais voilà ! Dans la famille Polgar, les titres et distinctions féminins, ça n'intéresse personne. Le seul titre convoité, c'est celui de Kasparov ! Et pour ce faire, Zsuzsa ne participe qu'à des compétitions masculines. La jeune championne s'entraîne six heures par jour. Pas de lycée pour Zsuzsa, elle étudie à la maison avec ses parents et des professeurs particuliers. En 1986, elle termine 2e du championnat de Hongrie masculin ! Elle compte déjà de nombreux scalps de première valeur à sa ceinture, dont le Grand Maître yougoslave Ljubojevic, l'ex-candidat au titre mondial, le Philippin Torre et le quintuple champion des États-Unis, Browne.
Voici ce que dit le père de Polgar sur la carrière de sa fille : « *Elle sera champion du monde, c'est-à-dire qu'elle battra l'un des deux "K". Il n'y a que ce titre qui a de la valeur. Mais si elle n'y parvient pas, alors ce sera Zsofia qui le fera ! Et si Zsofia n'y parvient pas non plus, alors ce sera Judith, elle est beaucoup plus douée que son aînée.* »
Car la relève est déjà assurée. Zsofia, à 13 ans, et Judith, à 11 ans, (!) occupent respectivement les 25e et 26e places mondiales (du classement féminin... pour l'instant) !
Même si Polgar père est sûr de son


Pierre Nolot

Judith, 11 ans. Son père la voit déjà... champion du monde !



Pierre Nolot

Zsuzsa, la "vieille" et Zsofia. Les sœurs Polgar s'entraînent entre elles, mais ne jouent que contre des hommes.

affaire (à notre avis Kasparov peut encore dormir tranquille), avouez que ce serait quand même quelque chose si, aux alentours de l'an 2000, la finale du championnat du monde d'Échecs opposait Garri Kasparov à... Polgar. Mais au fait laquelle ? Attention une Polgar peut en cacher une autre !

UNE ÉTOILE EST NÉE : GATA KAMSKI

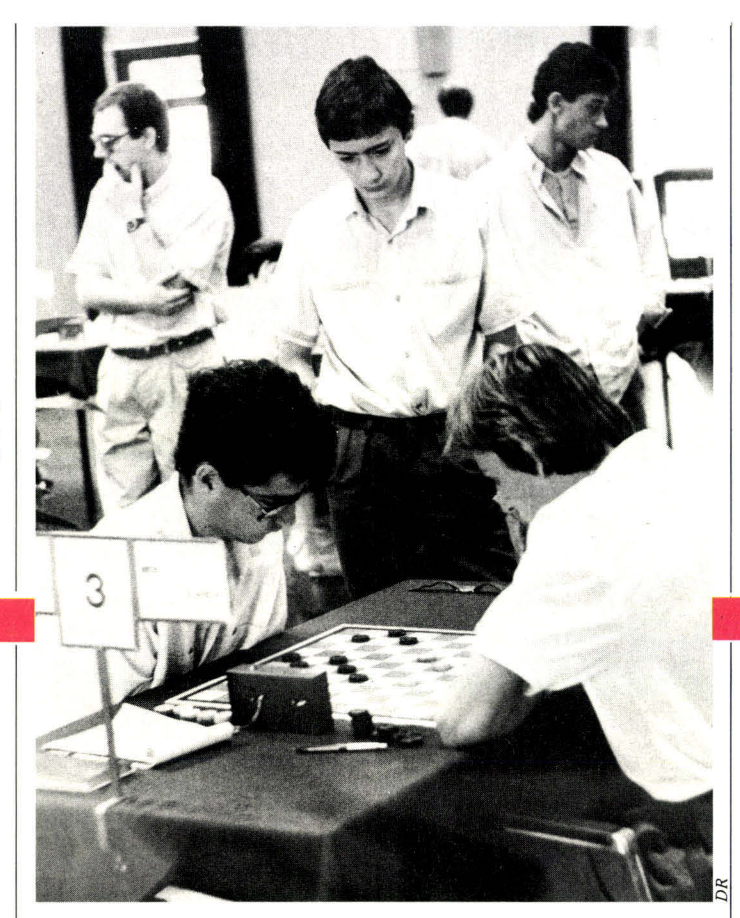
« *Un nouveau talent extraordinaire est né. Même Garri Kasparov, même Anatoli Karpov ne jouaient pas si bien à cet âge !* » Ainsi parlaient les entraîneurs soviétiques à l'issue du championnat Juniors d'URSS 1987.

Véritable pépinière de futurs champions, cette compétition habituellement dominée par les 16-18 ans venait d'être remportée à la surprise générale par un écolier de 12 ans : Gata Kamski.

On ne sait que peu de choses de ce nouveau petit prodige soviétique, si ce n'est qu'il ne joue aux Échecs que depuis trois ans et que ses pieds ne touchent même pas le sol quand il est assis devant un échiquier ! L'intelligence de ce petit garçon a été précoce en tout. Son père, qui l'élève seul, raconte que Gata savait lire à 2 ans et qu'à 6 ans il était capable de jouer au piano des œuvres relativement difficiles. À l'école, il a sauté d'emblée deux classes et termine cette année sa huitième (la classe de seconde des collèges français).

Kamski n'a aucun complexe face aux adultes. L'année dernière, il est devenu champion du club du Dynamo de Leningrad en évinçant plusieurs Maîtres chevronnés. Il est ainsi entré en lice pour le titre de champion de Leningrad chez les adultes. Sa présence dans un tournoi d'une telle qualité laissait les spécialistes sceptiques. Plusieurs Maîtres Internationaux et le Grand Maître Mark Taïmanov y participaient. On fut vite renseigné : plus d'un Maître respectable dut s'incliner devant le petit « monstre ».

Gata Kamski, un nom à retenir, et un petit Tatar à suivre de très très près dans les (proches) années. Garri Kasparov, lui-même, n'avoue-t-il pas suivre « *avec la plus extrême attention* » la carrière de ce petit bonhomme ?



DR

Sous l'œil attentif d'Igor Koïvman (13 ans), une partie décisive entre le Français Laurent Nicault et le Hollandais Mol lors du championnat du monde Juniors à Mori (1987).

LES TROIS MOUSQUETAIRES FRANÇAIS

... Qui bien sûr, comme dans l'histoire, se trouvent être quatre ! Ils s'appellent Joël Lautier (champion du monde des moins de 14 ans en 86), Jean-René Koch, Manuel Apicella et Jean-Marc Degraeve.

Ils ont entre 15 et 18 ans et représentent les plus grands espoirs des Échecs français. À force de grapiller par-ci par-là des normes de Maître International, le titre (tant envié) n'est plus très loin. Tous les quatre, en tout cas, ont déjà assez d'arguments pour jouer les trouble-fête dans les compétitions adultes auxquelles ils participent.

N'oublions pas que chez les filles aussi ça bouge ! Isabelle Kientzler, ancienne vice-championne du monde des moins de 14 ans, et surtout Sabine Fruteau, vice-championne d'Europe Cadettes 87 à 14 ans, donnent bien du mal (et du mat !) à retordre à leurs aînées !

JEUNES POUSSES SUR 100 CASES

Comme pour les Échecs, le jeu de Dames possède également ses « attractions ». La dernière en date se nomme Igor Koïvman. Signes particuliers : champion du monde Juniors 1987 et champion Juniors d'URSS. Au fait, un détail : Igor Koïvman n'a que... 13 ans ! On l'annonce déjà comme un futur (très) grand de demain, et inutile de préciser qu'il fait figure d'épouvantail au championnat du monde Cadets qui se déroulera en France, à Parthenay, au mois de juillet.

Enfant prodige que ce petit Igor Koïvman ? Certes, mais de l'avis des spécialistes, il faut relativiser. Comme pour les Échecs, le jeu de Dames jouit en Union Soviétique d'une très grande popularité. Rappelons que le nombre de licenciés dépasse le million ! Dès lors que les structures permettent une pratique de masse du jeu, les clubs deviennent tout naturellement de véritables « fabriques » à champions. Leningrad, Tallin, Kiev, Moscou et Minsk constituent les principaux bastions de ces pépinières à champions. La précocité d'un Koïvman, loin d'être exceptionnelle, ne représente qu'une « phase d'éclosion » normale dans ce formidable réservoir de joueurs soviétiques de haut niveau. Un Valneris, champion du monde Juniors 84-85-86 et champion d'URSS toutes catégories 87, ou, à l'inverse, un Alexandre Dibman, non titré chez les jeunes catégories, mais champion du monde 87 à 22 ans, en sont une illustration vivante.

Les « jeunes pousses sur 100 cases » ne se rencontreraient-elles qu'au Pays des Soviets ? Fort heureusement non, et l'on se plaît à rappeler, chez les damistes, deux anecdotes concernant des joueurs des Pays-Bas, seule nation à véritablement tenir la dragée haute à l'Union Soviétique dans cette discipline. Toutes deux ont trait à des joueurs d'exception, tous deux futurs champions du monde.

Dans les années 60, la star hollandaise se nomme Roozenburg, champion du monde. Lors d'un championnat national, on remarque un petit garçon de 14 ans, quasi inconnu qui, pour sa première participation, se voit jeté en pâture aux stars adultes. Et en fait de « joker » de la compétition, le petit garçon en question s'offre tous les grands, les uns après les autres, et remporte ainsi son premier titre officiel au nez et à la barbe d'un champion du monde. Son nom ? Ton Sijbrands.

La seconde anecdote concerne toujours un futur champion du monde et a encore pour acteur Roozenburg. Lors d'un grand tournoi hollandais, le petit Harm Wiersma, 10 ans, se presse avec son père autour des tables où, à l'issue de la ronde, les champions analysent leur partie. Roozenburg, ex-champion du monde, décortique sa défaite en de savantes variantes. Le petit Wiersma s'avance, jette un coup d'œil sur le damier et déclare au champion, démonstration à l'appui : « *Rien d'étonnant, vous avez raté ce coup très fort !* » Et effectivement, une combinaison gagnante existait !

UN JEUNE ESPOIR FRANÇAIS

Il s'appelle Gaëtan Merceron. Il a 15 ans et demi et vient de remporter le championnat de France Cadets. Et l'on dit déjà le plus grand bien de ce jeune joueur qui sera notre représentant au prochain championnat du monde Cadets de Parthenay, cet été.

JEUX & STRATÉGIE : À quel âge avez-vous découvert le jeu de Dames ?

Gaëtan Merceron : J'ai appris à jouer à 6 ans.

J&S : Pourquoi les Dames ?

G.M. : Tout naturellement parce que mon père y jouait. Mais le véritable déclic s'est produit à 9 ans ; j'étais à l'époque en cours moyen 2e année, et nous avons bénéficié

durant cette année scolaire d'animations et d'initiations sur le jeu. À l'arrivée, on m'a proposé de participer au championnat départemental scolaire de Charente-Maritime, championnat que j'ai remporté. Je me suis licencié ensuite au club de Rochefort, et voilà !

J&S : Vous êtes, dit-on, un jeune joueur plein d'avenir. Comment envisagez-vous la suite de votre carrière ?

G.M. : Je prends les compétitions comme elles viennent, sans trop me poser de questions. Si mes résultats sont encourageants, je déciderai alors de la suite des événements. Pour l'instant je privilégie mes études ; je rentre en classe de première, l'année prochaine, et pour ce que je peux constater par moi-même, il n'y a pas beaucoup de jeunes joueurs en France, et c'est bien dommage. À mon avis, plus d'animations en milieu scolaire devraient être tentées.

J&S : Au fait, les Dames, jeu ou sport ?

G.M. : Au niveau où je pratique, je vous réponds « sport » sans hésiter.

J&S : Pour ce championnat du monde Cadets de Parthenay, comment vous préparez-vous ?

G.M. : Une préparation technique avant tout. Il s'agit pour moi de réviser un peu la théorie et de rejouer des parties de grands champions.

J&S : Et quel est justement votre champion préféré, votre idole ?

G.M. : Sans hésiter, Ton Sijbrands.

DR

Antonin Michel, 10 ans, champion de Scrabble. Qui a dit que nos enfants ne connaissaient plus l'orthographe ?

J&S : Seriez-vous tenté par une carrière professionnelle ?

G.M. : Pourquoi pas ! Si les structures nécessaires au professionnalisme existaient, je veux dire si la situation des Dames en France pouvait se comparer un jour à celle des Pays-Bas ou de l'Union Soviétique, encore une fois, pourquoi pas ! Il faudrait bien sûr aussi que j'en sois capable et que mes résultats soient à la hauteur.

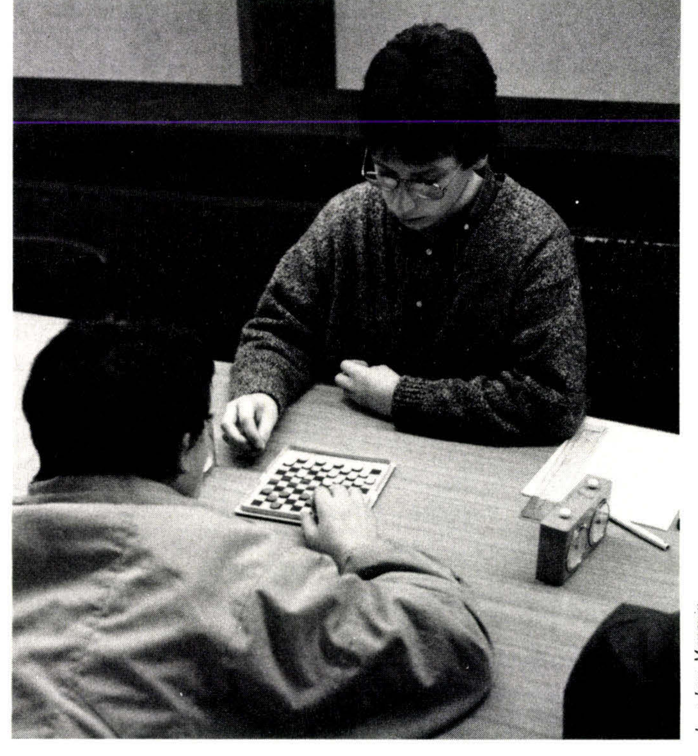
J&S : Vous voulez dire qu'il est difficile de devenir un grand champion de Dames en France ?

G.M. : Peut-être oui... En tout cas,

SCRABBLE : UN PHÉNOMÈNE ?

Imaginez le tirage suivant : TNIANON. On peut faire... euh... ANTONIN. Cet autre maintenant : CIHLME. ... euh... MICHEL ? Vous y êtes ! Euh... oui... et alors ? Eh bien, au dernier championnat de France des Jeunes, Antonin Michel prend la 5e place au classement général. Ah bon ?... 5e sur 160 !... C'est tout ? Non, il bat 27 des 31 Juniors qui participaient ! Et puis ? Et puis, il bat tous les Cadets, et puis tous les Benjamins !

Gaëtan Merceron, champion de France Cadets des dames. Professionnel ? Pourquoi pas !



Jean-Luc Manguin

Fichtre ! Antonin Michel a 10 ans et il est champion de France Poussins.

Jouer au Scrabble très jeune n'est pas à proprement parler un événement exceptionnel. La dynamique Fédération Française a su, depuis quelques années, s'implanter en milieu scolaire et promouvoir sa discipline par le biais d'animations pédagogiques et de compétitions. Reposant essentiellement sur une connaissance plus ou moins approfondie du vocabulaire, le Scrabble permet à chacun de s'exprimer selon son âge, son niveau et donc ses moyens. Ce qui est remarquable, en revanche, c'est qu'un petit garçon de 10 ans, Antonin Michel, arrive à rivaliser avec des adultes. Un surdoué du dictionnaire ? Sans doute. Mais aussi, nous assure-t-on, un petit garçon tout à fait équilibré, à la scolarité normale et menant la vie de tous les petits garçons de son âge. À ce détail près qu'il participe régulièrement aux compétitions interclubs dans sa région de Metz, en temps que Senior ! Autre anecdote : au prochain championnat de Lorraine par paires, il sera associé à Bruno Bloch, le numéro 3 français !

De sérieux atouts pour ce petit bonhomme qui sera notre représentant au championnat du monde des Jeunes de Québec en août et qui devrait faire encore parler de lui dans un avenir très proche. Les Duguet et autres Bellosta n'ont qu'à bien se tenir !

GO, L'ENFANT GO...

Il y a deux mondes dans le go. Celui des amateurs et des professionnels bien sûr, mais aussi, et surtout, celui des joueurs extrême-orientaux... et les autres. Sur le Vieux Continent, en effet, pas de traces d'enfant prodige ou de champion précoce. Mais chez les Asiatiques... !

L'anecdote la plus citée chez les spécialistes est celle du monumental joueur sud-coréen Cho Chi Kun qui exerce son art dans les tournois professionnels japonais. Vainqueur de tous les tournois prestigieux que sont le Kisei, le Meijin, le Honinbo et le Tengen, Cho Chi Kun apprit à jouer à 3 ans et obtint son 1er Dan professionnel à 14 ans (on estime généralement que ce niveau correspond à celui du meilleur amateur mondial) !

Autre exemple de précocité avec le Japonais Takemiya, récent vainqueur du Honinbo (voir page 5), qui s'initia au jeu, quant à lui, à 6 ans et passa professionnel à 13. Véritable institution nationale au Japon, il faut savoir que le go s'apprend dès l'école maternelle et que de sévères structures de détection et de sélection permettent, dès l'école primaire, de dégager l'élite de demain. Un exemple que suivent à la lettre d'autres pays asiatiques qui propulsent ainsi au gré des grandes compétitions internationales de « charmants bambins » dont le niveau a de quoi faire pâlir les plus forts joueurs européens. Les derniers en date se nomment Lee Sang Hoon, un Sud-Coréen de 9 ans, 6e Dan amateur et champion du monde des Jeunes en 1986, et surtout un petit Taïwanais de 10 ans, Hsia Hsien Yu, 5e Dan amateur, vainqueur de l'édition 87. Si ces attendrissantes « petites merveilles » vous intriguent, sachez que le prochain championnat du monde des Jeunes se déroulera du 6 au 12 août à Paris et que le (déjà) fameux Hsia Hsien Yu s'y produira !

SOIREE JEU CLEF EN MAIN

L'ETRANGE DISPARITION DE VLADIMIR TCHEKOV

Jeu de société, murder-party, jeu de rôle grandeur nature ? Peu importe, nous vous livrons, clef en main, une soirée de jeu originale. Qu'est donc devenu Vladimir Tchékov ?

La règle inédite que nous vous présentons a été conçue pour les débutants. Mais elle saura, nous l'espérons, intéresser les amateurs confirmés. Avec un peu de méthode, vous offrirez à vos amis une soirée i-nou-blia-ble !

PREPARATION

Nous avons "construit" pour vous un scénario et des personnages. Il vous reste à trouver un lieu et des joueurs. Le moment des vacances est souvent propice. Profitez-en !

Un lieu de jeu...
Notre scénario est prévu pour se dérouler dans un appartement d'au moins deux pièces : une salle de séjour et un bureau (ou une pièce faisant office de bureau, c'est-à-dire disposant d'une table, d'une chaise et d'une corbeille). Evidemment, si vous disposez d'un pavillon ou d'une villa et d'un bout de jardin, cela n'en sera que mieux.

...et des joueurs
Il reste à trouver les joueurs ! Notre scénario n'est pas exigeant : quatre joueurs au minimum suffiront à faire vivre cette aventure. L'idéal est cependant compris entre six et dix. Vous pourrez jouer jusqu'à douze ou quinze sans trop de difficulté. Mais cela demande plus de préparation. Il vous restera à vaincre les réticences de ceux que vous voulez, c'est le cas de le dire, "enrôler" : "*oui, mais je n'ai jamais fait ça*" ou "*oui, mais je ne sais pas en quoi ça consiste*", ou encore "*moi, je ne sais pas jouer la comédie*". Il ne devrait pas être difficile de les convaincre...après avoir lu attentivement ce qui suit. Tout d'abord, le but est simple :

"*Il s'agit de devenir l'héritier d'un riche savant, mystérieusement disparu. Le moyen d'y parvenir est de faire une enquête, un peu à la manière de Sherlock Holmes, pour comprendre ce qui lui est arrivé. La seule difficulté est que tu n'es pas tout seul à vouloir hériter et que, comme dans tous les jeux, tu auras des concurrents.*"

Concrètement, les joueurs devront se libérer l'espace d'une soirée.
Demandez à ceux qui ont déjà accepté de contacter leurs propres amis. Mais faites régulièrement le point avec eux pour ne pas dépasser un nombre raisonnable de participants. Si vous en avez le temps, faites parvenir une invitation-confirmation à chacun des joueurs annoncés. Demandez à l'un de vos amis, qui ne peut pas jouer toute la soirée, de jouer le rôle du "mort". Cela ne lui prendra qu'une vingtaine de minutes (rôle de Jérôme Burkina).

Demandez à chacun une petite participation financière. D'une part, cela limite toujours les défections de dernière minute et, d'autre part, cela vous permettra de prévoir un prix pour le vainqueur : quelques places de cinéma font toujours plaisir.

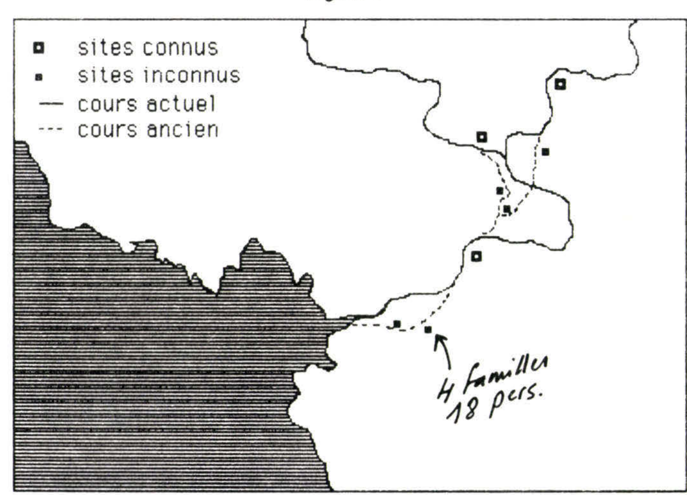
Vous êtes parvenu à réunir de manière sûre le nombre de joueurs voulu ? Parfait ! Il vous reste à vous pencher sur le scénario et à préparer cette mémorable soirée. Il faut vous imprégner des principes du jeu, réunir le matériel nécessaire et lire le scénario.

Voici le résumé de l'intrigue, ce que les scénaristes appellent le synopsis : un éminent archéologue du nom de Vladimir Tchékov se fait passer pour mort dans un accident d'avion. Son notaire, Maître Pérot (vous, le meneur de jeu) invite les amis de la victime (les joueurs) à se réunir pour connaître les dernières volontés du défunt. Surprise ! Son testament comporte une clause particulière, qui n'est pas loin de s'apparenter à un jeu : le notaire posera des questions aux invités, aux heures de son choix, et désignera ainsi le vainqueur et héritier !

Gardez à l'esprit le principe du jeu : les joueurs ne peuvent recueillir de nouvelles informations qu'en mettant en commun celles dont ils disposent. Mais il n'y aura qu'un seul héritier de Vladimir Tchékov. Les joueurs sont donc à la fois solidaires et concurrents !

Pour bien comprendre l'intrigue dans laquelle les joueurs vont être plongés, et donc être un bon meneur de jeu, nous vous conseillons de lire dès maintenant le paragraphe "chronologie", situé à la fin du texte. Il raconte toute l'histoire que vous seul devez connaître.

Figure 1



MATERIEL

Matériel de jeu:

a. achetez ou collectez...

– un tube de gouache rouge "vermillon" (sang de la victime!),

– un paquet d'enveloppes,

– un bloc de papier à lettres,

– une vingtaine de feuilles de papier,

– un cendrier et des mégots de quatre marques de cigarettes différentes,

– un crayon ou un stylo bille par joueur (ne leur dites pas de venir avec le leur),

– des étiquettes autocollantes. Ecrivez sur chacune d'elle le nom des personnages.

b. confectionnez...

– des billets (type Monopoly), de 50 000, de 10 000, de 5 000, de 2 000 et de 1 000. Si vous les confection-

JUILLET	8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22
Lundi 4 juillet	contact! └ rappeler Jérôme dîner
Mardi 5 juillet	test t
Mercredi 6 juillet	Essai – contacter Labo
Jeudi 7 juillet	!! 2 ans sans fumer [OK]... alea jacta est
Vendredi 8 juillet	achat matériel appeler Kermit
Samedi 9 juillet	
Dimanche 10 juillet	lettre à Pérot
Lundi 11 juillet	Essai 2 + réception expertise! hi!hi! 200788 le Monde AS 842 ↓
Mardi 12 juillet	poster lettre Jérôme Agence Air Sud le 14 à 17h AS 842
Mercredi 13 juillet	
Jeudi 14 juillet	⊢— départ
Vendredi 15 juillet	
Samedi 16 juillet	

Figure 2

nez, n'oubliez pas d'apposer une marque sur chacun d'eux afin de pouvoir les authentifier. Nous avons réalisé pour vous un modèle de billet, figure 8. Jusqu'à six joueurs, préparez 750 000 francs. Au-delà, ajoutez 60 000 F par joueur supplémentaire,

– une hache de pierre préhistorique...du moins telle que vous vous la représentez,

– un signe "sens interdit" du code de la route, en autant d'exemplaires que vous désirez protéger de pièces dans l'appartement où se déroule le jeu,

– le contenu des enveloppes "indic" (voir paragraphe "Enveloppes indic", ci-après).

c. reproduisez...

– la carte présentée figure 1. Cela fait, déchirez-la en morceaux, comme vous le feriez avec "naturel" (il faut déchirer cinq fois en deux le document, soit trente-deux morceaux!). En attendant de placer ce "puzzle" dans la corbeille du bureau de Vladimir, rangez-le dans une enveloppe,

– l'agenda de Vladimir Tchékov, figure 2,

– un billet d'avion à l'image de celui qui est présenté figure 3. Pour mieux imiter un billet d'avion (comportant plusieurs feuilles), vous pourrez y agrafer quelques feuilles de papier au même format.

– la carte d'identité de Jérôme Burkina, sous forme simplifiée, figure 4,

– le "pouvoir", figure 5,

– le papier griffonné, figure 6,

– la lettre de Vladimir à Jérôme (voir ci-dessous le paragraphe "précisions"), figure 7,

– les feuilles de rôle de chacun des personnages,

– la lettre d'expertise du laboratoire John Kermit, figure 9, en deux exemplaires,

– la facture d'achat de matériel de survie, figure 10,

– le texte du testament de Vladimir (écrit à la main, comme il se doit), à placer dans une enveloppe portant le mot "testament".

Le texte exact est dans le paragraphe "Timing" (voir plus loin).

Précisions: la lettre de la figure 7 doit être écrite au crayon à bille sur le bloc de papier. Vous devez l'écrire en appuyant assez fortement pour que l'empreinte du stylo marque la feuille suivante. Mais pas trop!

Les joueurs découvriront le bloc (sans l'original) et devront déchiffrer l'empreinte de la lettre.

Enveloppes "indic": elles permettent de simuler le fait que les personnages téléphonent à des "indicateurs" pour se renseigner. Vous les gardez à la disposition des joueurs. Quand un joueur vous demande une "enveloppe", vous lui faites payer le prix



Figure 3

indiqué sur l'enveloppe et la lui donnez. Ce prix correspond au montant qu'aurait dû remettre le joueur à l'indicateur pour rechercher d'autres informations.

– Enveloppe 1, 10 000F: *"Je n'ai obtenu aucun renseignement. Je suis désolé."*

– Enveloppe 2, 10 000F: *"J'ai entendu dire qu'un certain Rodolphe Schpill cherche à acheter des antiquités archéologiques."*

– Enveloppe 3, 15 000F: *"Avec l'argent, j'ai fait un poker! J'ai gagné et je vous en fais profiter: voici 30 000F!"* (mettre les billets dans l'enveloppe).

– Enveloppe 4, 15 000F: *"Avec votre argent, j'ai fait un petit poker! J'ai tout perdu! C'est vraiment pas de chance!"*

– Enveloppe 5, 20 000F: *"J'ai entendu dire que John Kermit cherche à renflouer son laboratoire par n'importe quel moyen..."*

– Enveloppe 6, 20 000F: *"J'ai entendu dire que Tina Marmaris doit à tout prix se marier pour hériter de son père."*

– Enveloppe 7, 20 000F: *"J'ai entendu dire que Vladimir Tchékov avait rencontré cinq personnes peu avant son départ. De drôles de types, tous spécialisés dans le domaine scientifique ou dans celui de la survie."*

– Enveloppe 8, 25 000 F. *"J'ai retrouvé ce document déchiré en fouillant l'appartement de Jérôme Burkina. Je vous le transmets tel quel."*

Prenez une autre feuille de papier et notez dessus, avant de le déchirer en "mille morceaux", la phrase suivante:

"Intervention temporelle. Ne pas oublier d'emporter matériel nécessaire! Passer au "Vieux Crapahuteur", pour allumettes et rations de survie, rangers, etc."

Le joueur astucieux éliminera d'abord les morceaux qui ne comportent aucune trace d'écriture!

– Enveloppe 9, 30 000F. *"Jérôme Burkina m'a fait écouter un enregistrement d'une conversation entre Vladimir Tchékov et un groupe de personnes. Je n'ai pas tout compris, mais j'ai pris des notes. Il y est question de "voyage", d'"insertion temporelle" et ils répètent tout le temps le mot "méga". Etrange, non?"*

– Enveloppe 10, 50 000F. *"Auguste Pérot a été le témoin de la disparition de Vladimir Tchékov..." dans son bureau", m'a-t-on dit. Je ne saisis pas très bien. C'est tout ce que je sais."*

• **Matériel annexe:**

Pensez qu'une demi-douzaine de personnes s'engagent dans un "huis clos" de plusieurs heures. Il faut leur rendre la vie agréable et, en conséquence, prévoir de quoi les désaltérer ou répondre à une petite faim. Du sandwich aux petits fours, le choix est large. Les joueurs parlent, ils auront vite soif! Comptez large en matière de boissons.

Prévoyez des cendriers pour les fumeurs. Pensez aux petites manies de chacun pour mieux les prévenir.

PERSONNAGES

• **La distribution des rôles:**

Quand vous saurez qui jouera et que vous connaîtrez les rôles à distribuer, tentez d'imaginer "qui fera quoi". C'est tout le problème du "casting" au cinéma, c'est-à-dire de la distribution des rôles. Inutile de placer d'office un timide dans un rôle qui nécessite de beaucoup parler ou, à l'inverse, un "extraverti", bavard à souhait, dans un rôle où la discrétion tient une place importante. Recontactez les joueurs et faites-leur séparément des propositions de rôle, en restant toujours assez évasif pour ne rien dire sur le contenu même de ces rôles! En disant par exemple: *"Si tu veux, tu peux jouer le rôle d'un antiquaire qui a envie d'arrondir ses revenus."*

• La distribution des enveloppes: Dès que les rôles sont assignés aux joueurs, donnez à chacun les enveloppes contenant les feuilles de personnage et les documents dont doivent disposer les joueurs. La figure 12 indique le contenu des différentes enveloppes.

• Personnages non joueurs: Il existe certains personnages qui n'apparaissent pas dans le jeu ou très peu de temps, alors qu'un grand nombre d'informations s'articulent autour d'eux :

• Vladimir Tchékov: c'est le savant disparu. Bien qu'il hante toute la soirée, il ne sera jamais visible. Il est professeur d'archéologie.

• Jérôme Burkina, trouvé mort sur le pas de la porte, une demi- heure après le début de la partie. Ami d'enfance de Vladimir Tchékov. Le joueur devra faire le mort pendant dix minutes et se laisser fouiller. Ensuite, il pourra rentrer chez lui. Préparez le mort: demandez-lui de porter une chemise un peu usagée. Faites un mélange assez épais de gouache vermillon et d'eau, de manière à bien représenter le sang. Faites une large tache sur le côté. Laissez sécher, ce qui permettra au joueur de porter une veste sans la tâcher. Au dernier moment, le joueur mouillera la tâche de gouache à l'aide d'une éponge détrempée, conservée dans un sac en plastique. Vous voulez faire plus vrai ? Découpez une rondelle d'un centimètre dans la chemise au milieu de la tâche et noircissez-en les bords sur environ un centimètre de large de manière irrégulière. Cela simulera un coup de feu, tiré à "bout touchant". Le joueur devra s'installer à l'heure de votre choix devant la porte de la maison et gratter la porte, doucement d'abord, puis avec de plus en plus d'insistance, jusqu'à ce qu'il attire l'attention des joueurs. Même s'il doit finir par frapper la porte à coups de poings.

Jérôme Burkina n'est pas mort au moment où il est découvert, mais il est dans l'incapacité de parler. Il ne fera qu'un geste, celui de désigner sa montre de l'index et de faire un léger mouvement en sens inverse des aiguilles d'une montre. Puis il mourra. Voilà un rôle muet et court! En outre, il faudra que la victime ait dans ses poches les documents suivants :

– une carte d'identité factice (format 15×12 cm),portant le nom de Jérôme Burkina;
– la lettre de Vladimir (celle du bloc de papier, figure 7);
– un morceau de papier où a été griffonné "*J.K, 8/7 R-V resto 20h15* et avec un autre crayon, "*Rodolphe OK*".

Figure 4

REPUBLIQUE FRANCAISE

Préfecture de Police

CARTE NATIONALE D'IDENTITE

Jérôme Burkina

• Rôles principaux à distribuer: Commençons par votre rôle! Un double rôle, celui de meneur de jeu et de notaire.

• Vous êtes Auguste Pérot, notaire, chargé par Vladimir Tchékov de lire son testament et de faire respecter ses dernières volontés en matière d'héritage. C'est un rôle assez facile, parce que dans le rôle (notaire) et dans le jeu (meneur de jeu), votre fonction est celle d'un arbitre. Vous ne devez indiquer votre nom aux joueurs que s'ils vous le demandent (voir Enveloppes "indic" pour comprendre pourquoi). D'une manière générale, à toute question répondez la vérité en restant dans votre rôle. Vous avez été, à la demande de Vladimir, le témoin de sa disparition par la "porte temporelle". Vous ne savez que peu de choses: Vladimir Tchékov vous a demandé d'être son notaire et d'organiser une soirée, rassemblant les personnes indiquées sur une liste. Il a fait de vous le témoin de son départ par la porte temporelle. C'est tout!

Voici les quatre personnages-joueurs indispensables au jeu :

• John Kermit, directeur d'un laboratoire d'archéologie. Assassin de Jérôme Burkina. Il s'agit d'un personnage central, qu'il est préférable de confier à un joueur motivé.

• Tina Marmaris, une amie de Vladimir et avec qui il correspondait. Tina est peintre.

• Rodolphe Schpill, antiquaire.

• Max Landerneau, détective privé se présentant sous la couverture d'un agent d'assurances passionné d'archéologie.

Vous pourrez librement ajouter les rôles suivants en fonction du nombre de joueurs :

• Albert Caloun, membre des services secrets d'un pays du Moyen-Orient.

• Le fils de Tina Marmaris (rôle pour jeune joueur). Il peut poser des questions pour le compte de sa "mère" ou répondre à des questions la concernant. Il ne dispose que de la feuille de rôle standard (voir plus loin).

Vladimir Tchékov
à
Société Européenne des Banques

le 5 juillet 1988

POUVOIR

Je soussigné, Vladimir Tchékov, sans contrainte et en pleine possession de ses moyens, affirme donner tout pouvoir à Monsieur Jérôme Edouard Burkina, afin qu'il puisse gérer en mon nom tous mes biens mobiliers, immobiliers et bancaires.
Il aura de ce fait, en mes lieu et place, accès à mon compte bancaire par sa simple signature , dont le modèle vous est fourni au bas du présent document.

Jérôme Burkina. Vladimir Tchékov.

Figure 5

• Un personnage "standard" (voir fiche) qui pourra être incarné par autant de joueurs que vous le désirez. Seul le rôle de Tina Marmaris est exclusivement féminin.

TIMING

Le jeu ne se déroulera jamais à la minute près comme l'indique ce "timing". Mais ce sera pour vous un guide. La pratique montre qu'il n'est jamais respecté: certaines phases sont plus courtes que prévu; d'autres beaucoup plus longues.

A un certain moment, vous devrez interrompre les investigations des personnages pour leur faire passer un questionnaire, comme le désire Vladimir Tchékov. Le paragraphe "Questionnaires" vous indique comment procéder.

• **18h00:** placez les signes "sens interdit" sur les portes et lieux que vous désirez protéger de la "fouille" que les joueurs auront à effectuer.

• **18h10:** installez le bureau de Vladimir, comme vous le présente la figure 11, sans oublier de placer le plan déchiré dans la corbeille au milieu de quelques autres feuilles de papier froissées.

• **18h20:** cachez judicieusement le "message" de Vladimir dans la salle de séjour. Il s'agit du billet d'avion qu'il n'a pas utilisé (figure 3). Vous avez le choix: derrière un tableau (qui ne craint rien), sous un tapis, ou encore (comme dans *La Lettre volée* d'Edgar Poe) en évidence au milieu d'autres papiers! Il vaut mieux que cela soit difficile et que vous soyez amené à guider un peu les joueurs, plutôt que l'inverse!

• **19h30:** heure du rendez-vous. Réception des premiers joueurs. Dites aux joueurs de coller l'étiquette portant leur nom, de manière bien visible, sur leurs vêtements. A partir de ce moment, on n'appellera plus chaque participant que par le nom de son personnage. Au début, vous aurez souvent à intervenir! Quand tous les joueurs attendus sont arrivés, la partie peut commencer.

• **20h05:** faites l'appel des personnages présents et indiquez qu'il y a

un absent, Jérôme Burkina. Attendez encore un peu ou dites : "*Jérôme Burkina a dû être empêché, nous allons devoir commencer sans lui. Décachetez le testament et lisez-le.*"
Dites ceci (ou quelque chose d'approchant !) :
"*Vladimir Tchékov m'a téléphoné peu avant son départ pour l'Amérique du Sud. On sait que son avion a été porté disparu au-dessus de l'Amazonie et que les recherches ont été abandonnées. Comme s'il avait eu la prémonition de cette catastrophe, il m'a confié une enveloppe dont je suis chargé de vous livrer le contenu. C'est son testament. Voici ce qu'il dit.*"
Lisez le document suivant : "*J'ai quitté ce monde sans regret. J'ai confié à mon notaire le soin de régler mes affaires selon mes vœux. C'est pourquoi vous êtes tous ici ce soir. N'ayant pas de descendance, j'ai décidé de faire profiter de l'ensemble de mes biens celui ou celle qui sera le plus perspicace. C'est à mes yeux une qualité essentielle. Aux heures choisies par mon notaire, vous devrez répondre à ses questions. Celui ou celle qui aura marqué le plus de points sera mon héritier ou mon héritière. Que ma volonté soit faite. J'ai laissé un message dans la salle de séjour, à vous de le trouver. Il vous donnera des ailes pour me comprendre... Celui qui reste à jamais près de vous. Signé: Vladimir.*"

Vous dites :"*Je suis sûr que nous en saurons davantage en découvrant le message dont parle le testament et je vous invite à le trouver dès maintenant. Il y aura 30 points pour qui le découvrira.*"
Les joueurs cherchent le message. Vous devez préciser les limites de leurs investigations : uniquement la salle de séjour, avec interdiction de démonter les objets, de dévisser quoi que ce soit, de chercher dans les endroits portant un signe "sens interdit".
Laissez les joueurs chercher pendant un maximum de 20 minutes. S'ils n'ont pas découvert le billet d'avion, aidez-les en limitant leurs recherches à la moitié de la pièce où il est caché. (D'autres cas peuvent se présenter, lisez le paragraphe "Conseils".)
• **20h30:** heure limite de la découverte du message de Vladimir.
• **20h45:** vous proposez le questionnaire n°1.
• **21h00:** des grattements, de petits coups répétés viennent de la porte d'entrée. Laissez les joueurs s'en préoccuper ou non. Ils finiront bien par découvrir Jérôme Burkina sur le

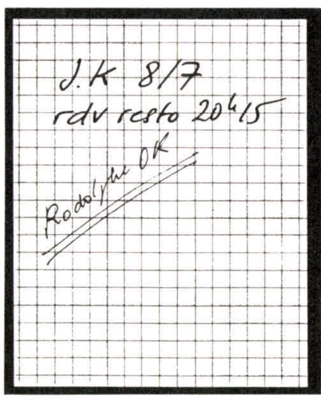


Figure 6

pas de la porte ! Il n'est pas encore mort. Une fois devant tous les joueurs, il pointera l'index vers sa montre en le tournant légèrement en sens inverse des aiguilles, puis mourra.
Si les joueurs n'en ont pas l'initiative, donnez-leur l'idée de fouiller les poches de sa veste.
Puis, une fois les documents récupérés et la porte refermée, le "corps" pourra rentrer chez lui !
• **21h30:** vous proposez le questionnaire n°2.
• **21h45:** conduisez les joueurs vers le bureau de Vladimir ou incitez-les à y aller, en disant par exemple : "*Je ne sais pas si ça peut vous aider, mais je sais que Vladimir avait un bureau...*"
• **22h10:** vous proposez le questionnaire n°3.
• **22h30:** allez vers la porte d'entrée où vous dites avoir entendu un bruit, en proposant aux joueurs d'"attendre un instant" (afin qu'ils ne vous suivent pas), ouvrez-la, sortez une enveloppe de votre poche, dites "*au revoir et merci*" au policier fictif qui est censé vous avoir remis des documents personnels de la victime (évidemment si votre voisine passe à ce moment-là dans l'escalier, elle vous prendra pour un fou, ce qui ne fera que confirmer son opinion ! Ce n'est pas grave.) Racontez aux joueurs ce qui vient de se passer et montrez-leur le document figure 9.
Laissez-les discuter et tenter de réaliser leurs objectifs personnels.
• **22h50:** vous proposez le questionnaire n°4.
• **23h30:** le meneur de jeu dit : "*L'heure est venue de savoir qui sera l'héritier de Vladimir Tchékov !*". Suit le dépouillement des questionnaires.
• **24h00:** fin de la partie.

QUESTIONNAIRES

Quand vient le moment du premier questionnaire, le notaire dit : "*Comme vous le savez, Vladimir Tchékov m'a demandé de vous poser régulièrement des séries de questions. A chacune des bonnes réponses correspondront des points. Vous n'avez pas le droit de consulter de documents ou de notes. Vous pouvez, si vous le désirez, échanger, acheter ou vendre des informations. Voici les feuilles de réponses.*" Donnez à chacun une "demi-feuille". Chacun devra y inscrire son pseudo et le numéro du questionnaire. Il y aura toujours un joueur qui n'aura pas de quoi écrire. Sortez vos propres crayons et dites : "*Je peux vous en vendre un ! c'est 1000F ! C'est une participation aux frais de mon étude de notaire.*" Il est important de pratiquer ainsi pour bien faire comprendre aux joueurs que dans le jeu tout s'achète et se vend. Cela donne l'idée aux joueurs de se comporter de la même manière.

QUESTIONNAIRE 1
1. Le billet d'avion est-il un aller-retour ? (oui = 15 points)
2. Etait-il libellé au nom de Tchékov ? (oui = 8 points).
3. Comment s'appelle la compagnie d'aviation qui a délivré le billet ? (Air-Sud = 10 points).
4. Quelle était la ville de destination du vol ? (Manaus = 15 points).
5. Vladimir Tchékov a-t-il des enfants ? Et si oui, combien ? (non ou 0 = 10 points).
6. Vladimir Tchékov est-il mort ? (oui = 0, non = 5, réponse du type "on ne peut rien affirmer" ou "c'est incertain" = 20 points).
7. Quel est le numéro du vol à destination de l'Amazonie ? (réponse 842 ou AS 842 = 10 points).

QUESTIONNAIRE 2
1. Quels sont les nom et prénom de la victime trouvée devant la porte ? (Burkina Jérôme = 10 points).
2. Qu'a-t-il montré en mourant ? (sa montre = 10 points).
3. Qu'a-t-il voulu dire en faisant ce geste ? (Réponse contenant le mot "temps" = 5 points et le mot "remonter" = 20 points).
4. Avez-vous vu son passeport ? (non = 10 points).
5. Quel âge avait-il ? (le plus proche de la moyenne des réponses des joueurs = 15 points).
6. Jérôme Burkina avait un "pouvoir". Que lui permettait-il de faire ? (réponse "gérer les affaires de Vladimir" ou équivalent = 10 points).
7. Donnez la date du rendez-vous entre Jérôme Burkina et Vladimir Tchékov (7 juillet = 15 points).
8. Où a eu lieu cette rencontre ? ("restaurant" = 10 points).
9. Qui a tué Jérôme Burkina ? (John Kermit = 20 points).
10. Quel est le calibre de l'arme utilisée pour le tuer (9 mm = 15 points).

QUESTIONNAIRE 3
1. Combien de personnes se sont réunies avec Vladimir Tchékov peu avant son départ (réponse quatre = 5 points, au moins quatre = 15 points, réponse cinq = 50 points).
2. La hache de pierre est-elle un "faux" (non = 10 points).
3. Vladimir Tchékov fume-t-il des cigarettes ? (non = 10 points).
4. S'est-il arrêté de fumer et, si oui, depuis quand ? ("oui, deux ans" = 10 points). Si, non, combien en fume-t-il ? (quel que soit le nombre = 0 point)
5. Où Vladimir Tchékov voyage-t-il ? ("dans le temps" = 10 points).

QUESTIONNAIRE 4
1. Quel était l'objectif de Jérôme Kermit ("brouiller les pistes", "tromper les invités" ou équivalent = 10 points)
2. Quelle est la profession de Tina Marmaris (peintre = 10 points).
3. Qu'indique le puzzle reconstitué du plan trouvé dans la corbeille de Vladimir Tchékov ? ("les indications

Figure 7

Cher Jérôme,

comme tu le sais, je vais pouvoir ramener un grand nombre d'objets d'où tu sais. Nous n'aurons plus de problèmes financiers. Tu pourras en vendre un certain nombre, comme tu me l'avais proposé. Attention à M.L dont je t'ai parlé et à J.K. Prends bien soin de Tina. A dans quelques mois.

Vladimir Tchékov.

relevées montrent qu'il a fait un voyage dans le temps" ou équivalent = 35 points).

4. Qui est le cerveau du gang des trafiquants d'objets anciens? (Jérôme Burkina = 20 points).

5. Y a-t-il un témoin au départ de Vladimir Tchékov? (oui = 30 points).

• **Dépouillement des questionnaires:** Vous faites le total des points pour chacune des feuilles réponses. Vous demandez ensuite successivement à chacun des joueurs s'il a rempli ses objectifs particuliers, vérifiez, et notez les points acquis de cette manière, sans oublier d'ajouter 40 points au joueur qui a découvert le billet d'avion caché.

Enfin, vous faites pour chaque joueur la somme des points des questions et ceux des objectifs. Vous pouvez alors désigner le vainqueur et lui remettre son cadeau!

CHRONOLOGIE

Voici toute l'histoire: Vladimir Tchékov est un savant, diplômé de philologie, sémiologie et surtout d'archéologie. La force avec laquelle il combat les thèses archéologiques de ses confrères lui a valu de nombreuses inimitiés.

La part cachée de sa personnalité est celle d'un aventurier, doublé d'un arriviste.

Dans le texte, on trouvera en italique les termes correspondants inscrits dans l'agenda de Vladimir Tchékov.

• **4 juillet, 7 heures:** en raison de ses hautes capacités, Vladimir est contacté (*contact!*) par des membres de l'Assemblée Galactique, une institution interplanétaire qui contrôle l'évolution des civilisations dans notre Galaxie et qui choisit çà et là des intervenants, appelés "Messagers Galactiques" (voir le jeu de rôle *Mega)*. Quelques centaines de Terriens ont ainsi été contactés pour des missions spatio-temporelles de courte durée.

Vladimir est de ceux-là. La mission qui le concerne est seulement temporelle: il doit "retourner" à l'époque de l'âge de la pierre avec les autres membres. Le but de la mission est d'empêcher qu'une civilisation non représentée à l'Assemblée Galactique fasse une expérience sur Terre, consistant à introduire de nouvelles technologies auprès des hommes de Néanderthal!

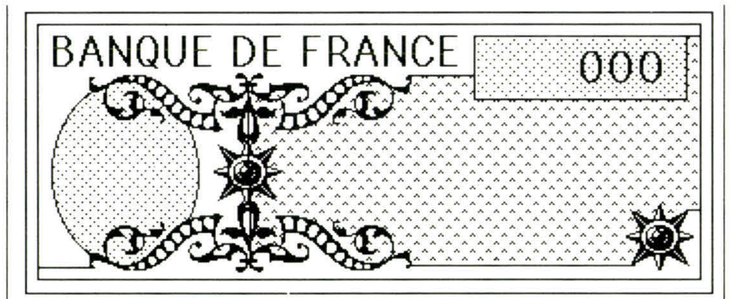


Figure 8

Vladimir accepte le rôle de conseiller de cette mission, mais y voit surtout l'occasion de répertorier des sites archéologiques et d'en être ainsi l'"inventeur" lors de son retour à notre époque! Cette mission fera évidemment de lui l'archéologue le plus réputé mondialement. Et pour cause! Il n'exclut pas la possibilité de commercialiser une partie des objets rapportés et l'indique clairement à Jérôme Burkina, son ami d'enfance (assassiné dans le jeu), qu'il appelle sans succès vers 11 heures ("*rappeler Jérôme*").

Il demande en outre que son bureau soit le point de départ et de retour de la mission. Les messagers galactiques acceptent et créent temporairement une "porte spatio-temporelle" (un "point de transit" dans le jeu de rôle *Mega)* dans le bureau de Vladimir. Ses cinq compagnons de mission acceptent. Un cendrier rempli, contenant des mégots de quatre marques de cigarettes différentes témoigne du passage d'au moins quatre personnes dans le bureau du professeur. On sait que celui-ci a arrêté de fumer depuis deux ans ("*2 ans sans fumer!*").

• **4 juillet, 20 heures:** Vladimir parvient à joindre son ami d'enfance, Jérôme Burkina. Ils dînent ensemble ("*dîner*") et Vladimir raconte toute l'histoire à Jérôme. Il le persuade d'être son homme de confiance pour les problèmes administratifs pendant le temps de la mission et lui remet à cet effet un "pouvoir" daté du 5 juillet (document 5). La discrétion n'est pas le fort de Jérôme Burkina, et celui-ci parlera à tort et à travers pour tirer profit de la situation. Il contacte notamment Rodolphe Schpill, un antiquaire peu scrupuleux, qui se dit prêt à écouler des objets anciens sans se préoccuper de leur provenance (note *"Rodolphe OK"* sur le document figure 6).

• **5 juillet:** Vladimir rédige son testament, au cas où la mission tournerait mal ("*testt*"). De toute manière, la perspective d'être riche dans l'avenir l'encourage à se débarasser de ses biens actuels. Un certain esprit ludique le pousse à faire de son testament une sorte de jeu où ses proches et certaines de ses connaissances seraient mis en contact lors d'une soirée en présence de son notaire. Il jubile à l'idée de cette soirée.

• **6 juillet:** Vladimir veut faire un essai! ("*essai* –", le – indiquant le passé). Pendant deux heures, il se retrouve 35 000 ans avant notre ère. Il revient avec une hache en silex taillé trouvée sur un lieu de chasse. L'un de ses confrères, John Kermit est responsable d'un laboratoire d'analyses archéologiques. Il est notoire que les deux hommes se détestent et avancent des thèses radicalement opposées. Vladimir ne trouve pas de meilleure farce que d'envoyer, pour expertise, la hache de pierre rapportée! ("*contacter labo*"). Elle est bien sûr toute neuve, bien qu'ayant 35 000 ans!

• **7 juillet:** ravi de son essai, Vladimir donne son accord définitif aux messagers galactiques ("*OK, alea jacta est*").

• **8 juillet:** il fait des achats (*"achat matériel")*. On retrouvera la facture d'achat (document figure 10). Il téléphone à John Kermit, le directeur du labo d'analyses ("*rappeler Kermit*"). Kermit traite Vladimir de "faussaire" et Vladimir raccroche en traitant de "pauvre crétin" son interlocuteur.

John Kermit poste la réponse à la demande d'expertise de Vladimir. Mais il est inquiet et invite Jérôme Burkina le soir même, flairant qu'il en saura davantage par cette source. Il parvient en effet à le faire parler. Kermit prend alors conscience du fait que sa carrière peut être ruinée si la vérité sur la hache venait à être connue et sa lettre publiée. De plus, le succès de Tchékov sera tel après son retour qu'il n'aura aucune chance contre lui en tant qu'archéologue. Il décide de l'assassiner dès son retour à notre époque, ainsi que Jérôme Burkina, qui est le témoin de leur rencontre (Jérome sera effectivement assassiné le soir du jeu).

• **10 juillet:** Vladimir écrit à Auguste Pérot, son notaire, afin qu'il organise

Figure 9

Laboratoire d'Archéologie — Lundi 11 juillet 1988
John Kermit

Objet: rapport d'expertise d'une hache de pierre
à la demande de Monsieur Vladimir Tchékov.

Cher confrère,

vous avez habitué l'univers scientifique à de nombreuses thèses que j'ai toujours, pour ma part, qualifiées de fantaisistes. Le mot était semble-t-il assez faible si j'en juge par votre actuelle demande d'expertise.

L'objet que vous m'avez fait parvenir est un faux grossier, qui n'abuserait pas même un lycéen ! Je peux en tout cas affirmer que **jamais un néanderthalien n'aurait taillé un silex de telle manière** et sans doute ne l'aurait-il jamais emmanché de la sorte.

L'objet a été réalisé il y a quelques semaines, comme en témoignent les traces de sève encore fraîches dans les ligatures.

Je conserve copie de votre lettre et photo de l'objet, ne serait-ce que pour témoigner de l'incurie de votre demarche.

John Kermit.

une soirée au cours de laquelle sera ouvert son testament ("lettre à Auguste Pérot".)

• **11 juillet:** Vladimir décide de faire un deuxième essai ("*essai 2 +*", le + indiquant le futur) et d'aller dans le futur proche, à deux semaines dans l'avenir. En lisant le journal, il découvre un article concernant un accident d'avion au-dessus de l'Amazonie, le vol AS 842 ("*Le Monde 200788 AS 842*", avec une flèche vers le bas pour signifier le crash). Vladimir reçoit le rapport du laboratoire. Cela le fait hurler de rire ("*réception expertise hi, hi!*").

• **12 juillet:** il écrit à Jérôme ("*poster lettre Jérôme*"). Les joueurs peuvent trouver l'empreinte de sa lettre sur le bloc de son bureau (lettre qui sera retrouvée sur le corps du malheureux Jérôme). Le texte est celui du document figure 7. Il insiste auprès de l'agence Air-Sud pour obtenir un billet d'avion sur le vol AS 842, le 14 à 17 heures ("*Vol AS842, 14 à 17h*"). Cela expliquera sa disparition tout en laissant à ses amis l'espoir qu'il ait survécu à l'accident.

• **14 juillet, 17 heures:** Vladimir franchit la porte spatio-temporelle avec ses compagnons de mission ("*départ*"). Son notaire, Auguste Pérot est le témoin de la scène de dématérialisation du groupe.

... les jours passent.

• **Soir de la réunion.**

CONSEILS DE JEU

• **Le rythme:**

Demandez à chacun des joueurs si tout va bien, s'il ne manque de rien, s'il a des questions à poser quant au déroulement du jeu.

Prenez en aparté les joueurs qui ont des questions à poser sur ce qu'ils ont le droit ou non de faire. Ne répondez jamais à ce type de questions publiquement, cela brise la fiction.

Ne laissez jamais "patauger" les joueurs trop longtemps, ils finiraient par se désintéresser du jeu et parler d'autre chose. C'est à vous de sentir si l'attention faiblit.

Si vous entendez des réflexions du genre "*Et si on faisait une belote!*", intervenez en restant dans le jeu et en disant, par exemple : "*Je vous en prie, nous tentons de respecter les dernières volontés d'un disparu!*". Si besoin est, avancez l'heure du questionnaire suivant.

A l'inverse, vous devez être assez non directif pour laisser le jeu se dérouler, avec les inévitables erreurs d'interprétation des participants. Soyez "non interventionniste", sauf si vous sentez que le jeu en pâtit.

La découverte du message caché par Vladimir Tchékov peut donner lieu à plusieurs cas que vous devrez être à même de traiter :

- les joueurs ne le trouvent pas : vous le découvrez vous-même en faisant semblant de chercher;
- un joueur le trouve, mais le garde pour lui. A vous de vous en rendre compte en surveillant discrètement l'endroit où il est caché. Vous direz à 20h30 : *"je sais que quelqu'un l'a découvert!"*. Mais ne dites en aucun cas qui c'est. Aux joueurs de se débrouiller, en discutant, en s'accusant mutuellement (C'est ça le jeu de rôle!);
- un des joueurs cache un faux message qu'il a lui-même réalisé. Vous le dénoncez comme un "faux grossier";
- deux ou plusieurs le découvrent simultanément : partagez les 40 points accordés.

D'une manière générale, n'oubliez jamais que vous êtes l'arbitre, que vos décisions sont souveraines et qu'elles ne peuvent être contestées! Pensez à prendre des photos de cette mémorable soirée et à nous envoyer les meilleurs clichés (diapositives de préférence ou épreuves en couleurs sur papier). Les cinq meilleurs gagneront un abonnement d'un an à *J&S*. N'oubliez pas de nous raconter comment votre soirée s'est déroulée, même brièvement.

FICHES DE PERSONNAGES

Nom: Kermit.
Prénom: John.
Profession: directeur du laboratoire d'archéologie "John Kermit".

Tout le monde sait que Vladimir Tchékov était un brillant archéologue. Il vient de disparaître avec le vol AS 842 à destination de Manaus, en pleine Amazonie.

Figure 10

Au Vieux Crapahuteur

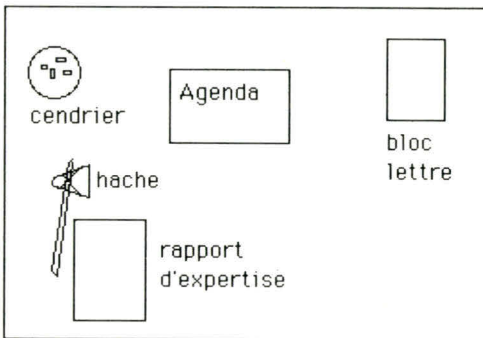
Vd 080788

camp. Allumettes spé.	104.00
rangers paires	420.00
camping gaz	112.00
rations survie	160.00
couteau chasse	225.00
TOTAL NET A PAYER	1021.00

Le notaire de Vladimir a invité un certain nombre de personnes, à sa demande, pour l'ouverture de son testament. Vous faites partie des invités...et serez peut-être l'heureux héritier!

Vous, vous savez que Vladimir vous a fait parvenir, le 7 juillet dernier, un hache préhistorique manifestement très récente. Cela a ravivé les querelles de spécialistes qui vous opposent depuis des années, comme en témoigne la lettre (ci-jointe) que vous lui avez envoyée en réponse à sa demande d'expertise.

Néanmoins, vous avez eu l'envie d'en savoir plus et, pour cela, vous avez invité à dîner l'ami d'enfance de Vladimir, un certain Jérôme Burkina, sans profession. Celui-ci, dans un léger état d'ébriété, vous a dit, non sans quelques "hic" que "*la maison de Vladimir est un point de départ et de retour pour voyager dans le temps*, et *qu'il profiterait de cette aventure pour repérer* in vivo *tous les sites archéologiques de la région*". Vous avez été profondément troublé. Pris de panique, vous avez pensé que, si telle était la vérité, Vladimir reviendrait et que votre carrière scientifique serait ruinée (grand paranoïaque, va!). Vous avez été surpris par l'invitation du notaire, mais vous décidez de vous y rendre : cet héritage vous permettrait d'attendre le retour de Vladimir et de l'assassiner. En vous rendant chez Vladimir, dans la ruelle voisine de sa maison, vous voyez Jérôme Burkina. C'est un témoin gênant. Vous l'abattez d'un coup de pistolet 9 mm dans les côtes! Vous le laissez pour mort...Vous jouez gros parce que vous n'avez plus grand-chose à perdre : votre laboratoire connaît de graves soucis financiers.



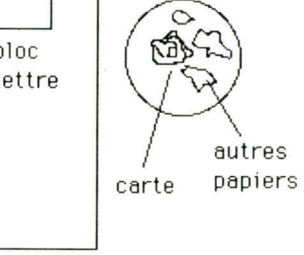


Figure 11

Votre objectif général est, comme tous les autres invités, de recueillir le plus possible d'informations sur cette affaire. Chacune d'elle vaut des points.

Votre objectif particulier est d'empêcher les autres invités de comprendre ce qui se passe. Votre position fait de vous celui des joueurs qui dispose du plus grand nombre d'informations. Vous avez donc intérêt à brouiller les pistes! Vous devez aussi trouver de l'argent pour votre laboratoire (si vous parvenez à recueillir plus de 50 000 F = 100 points). Un "généreux donnateur" serait le bienvenu. Une "bonne affaire" avec l'un des invités également. Vladimir peut réapparaître dans son bureau. Vous avez l'intention de le tuer. Si Vladimir venait à réapparaître, il faudrait que vous soyez seul dans son bureau pour pouvoir le tuer.

A la fin du jeu, le notaire fera le total des points obtenus en réponse aux questionnaires, auxquels il ajoutera ceux de votre objectif particulier. Si vous êtes celui qui obtient le plus de points, vous serez l'héritier.

Nom: Marmaris.
Prénom: Tina.
Profession: artiste peintre.

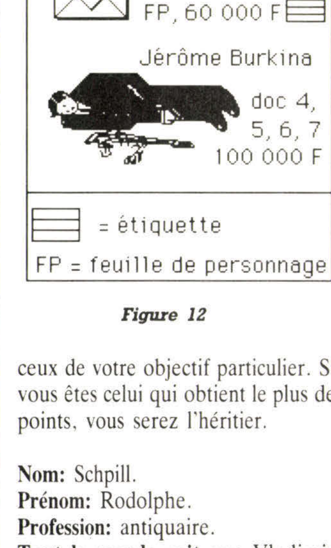
Tout le monde sait que Vladimir Tchékov était un brillant archéologue. Il vient de disparaître avec le vol AS 842 à destination de Manaus, en pleine Amazonie.

Le notaire de Vladimir a invité un certain nombre de personnes, à sa demande, pour l'ouverture de son testament. Vous faites partie des invités...et serez peut-être l'heureuse héritière!

Vous, vous savez que Vladimir a, semble-t-il, été séduit...par votre fortune! Curieusement, le 7 juillet dernier, pour la première fois, il a refusé de vous voir. Aurait-il touché le gros lot? Un ami de Vladimir, un certain Jérôme Burkina, vous a dit en plaisantant qu'il avait "*rendez-vous avec l'homme de Cro-Magnon*". Vous aimeriez connaître le célèbre John Kermit qui sera pré-

sent le soir de la réunion. Vous avez, en effet, un grave problème : votre père, en mourant, vous a faite l'héritière de sa fortune...à condition que vous soyez mariée. Il vous reste trois mois, jour pour jour, pour répondre à son souhait.
Lors d'un cocktail, vous avez été mise en relation avec un certain Rodolphe Schpill qui vous a proposé d'acheter des objets anciens. Mais Jérôme Burkina vous l'a déconseillé, disant qu'il s'agissait d'un "petit escroc".
Votre objectif général est, comme tous les autres invités, de recueillir le plus possible d'informations sur cette affaire. Chacune d'elle vaut des points.
Votre objectif particulier est d'obtenir de Jérôme Kermit ou d'un autre personnage une promesse de mariage, quels que soient les moyens. Vous devrez en avoir la preuve : un témoin ou une promesse écrite (si c'est Kermit = 140 points; un autre, 70 points).
A la fin du jeu, le notaire fera le total des points obtenus en réponse aux questionnaires, auxquels il ajoutera ceux de votre objectif particulier. Si vous êtes celle qui obtient le plus de points, vous serez l'héritière.

Nom: Landerneau.
Prénom: Max.
Profession: détective privé.
Couverture: agent d'assurances, archéologue amateur.
Tout le monde sait que Vladimir Tchékov était un brillant archéologue. Il vient de disparaître avec le vol AS 842 à destination de Manaus, en pleine Amazonie.
Le notaire de Vladimir a invité un certain nombre de personnes, à sa demande, pour l'ouverture de son testament. Vous faites partie des invités...et serez peut-être l'heureux héritier !
Vous, vous savez que vous avez été payé par un riche collectionneur pour retrouver une série d'objets anciens qui lui ont été dérobés. Vous avez carte blanche pour mettre hors d'état de nuire ces odieux trafiquants ! Votre enquête vous a conduit sur les traces d'un certain Jérôme Burkina, qui serait proche du cerveau de ce trafic. A cette occasion, vous avez rencontré Vladimir Tchékov à qui vous avez confié votre passion pour l'archéologie.
Votre objectif général est, comme tous les autres invités, de recueillir le plus possible d'informations sur cette affaire. Chacune d'elle vaut des points.
Votre objectif particulier est de remonter la filière des trafiquants. Vous tenterez d'obtenir de l'un des suspects une promesse de vente écrite concernant un objet très ancien (valeur 100 points).
A la fin du jeu, le notaire fera le total des points obtenus en réponse aux questionnaires, auxquels il ajoutera ceux de votre objectif particulier. Si vous êtes celui qui obtient le plus de points, vous serez l'héritier.



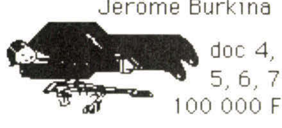


Figure 12

Nom: Schpill.
Prénom: Rodolphe.
Profession: antiquaire.
Tout le monde sait que Vladimir Tchékov était un brillant archéologue. Il vient de disparaître avec le vol AS 842 à destination de Manaus, en pleine Amazonie.
Le notaire de Vladimir a invité un certain nombre de personnes, à sa demande, pour l'ouverture de son testament. Vous faites partie des invités...et serez peut-être l'heureux héritier !
Vous, vous savez que Jérôme Burkina, sans profession connue, vous a contacté, pour vous proposer de vous vendre très régulièrement des objets "*vraiment très anciens*". Il vous a dit en plaisantant qu'ils provenaient "en direct du passé", grâce à un certain Vladimir Tchékov, à qui vous avez été présenté lors d'un cocktail. Vous n'en êtes pas à votre premier recel d'objets volés, aussi, l'origine des antiquités vous importe peu du moment qu'elles se vendent !
Votre objectif général est, comme tous les autres invités, de recueillir le plus possible d'informations sur cette affaire. Chacune d'elle vaut des points.
Votre objectif particulier: vous pensez que John Kermit, expert en archéologie et directeur d'un laboratoire d'expertise, est le cerveau de cette opération et qu'il a "éliminé" Vladimir Tchékov. Vous aimeriez faire affaire avec lui. Pour le lier à vous, vous devez lui faire accepter une grosse somme d'argent, pour un motif quelconque, paraissant "sérieux". En échange, vous devrez obtenir de lui un "reçu" signé de sa main. Ainsi, il existera une preuve, un "lien" entre vous et lui. Vous serez ultérieurement en meilleure posture pour négocier avec lui ou...le faire chanter ! (valeur 100 points).
A la fin du jeu, le notaire fera le total des points obtenus en réponse aux questionnaires, auxquels il ajoutera ceux de votre objectif particulier. Si vous êtes celui qui obtient le plus de points, vous serez l'héritier.

Nom: Kaloun.
Prénom: Albert.
Profession: membre d'une ambassade d'un pays du Moyen-Orient (de votre choix) et des services secrets.
Couverture: import-export de toute nature.
Tout le monde sait que Vladimir Tchékov était un brillant archéologue. Il vient de disparaître avec le vol AS 842 à destination de Manaus, en pleine Amazonie.
Le notaire de Vladimir a invité un certain nombre de personnes, à sa demande, pour l'ouverture de son testament. Vous faites partie des invités...et serez peut-être l'heureux héritier !
Vous, vous savez qu'une étrange rumeur circule dans les milieux "bien informés", proches de la police : Vladimir Tchékov ne serait pas mort; il aurait simulé sa disparition ! Très récemment, lors d'un cocktail, Vladimir a pris contact avec vous. Il a manifesté un grand intérêt pour les sites archéologiques égyptiens et saoudiens. Pour quelle raison se serait-il fait disparaître ? Nul ne le sait.
D'une manière générale, vous êtes intéressé par toute technique nouvelle susceptible de servir les intérêts de votre pays.
Votre objectif général est, comme tous les autres invités, de recueillir le plus possible d'informations sur cette affaire. Chacune d'elle vaut des points.
Votre objectif particulier: vous savez que la belle Tina Marmaris sera présente lors de la soirée. Vous tenterez d'obtenir d'elle qu'elle accepte votre invitation en Arabie pour les vacances (valeur 100 points).
A la fin du jeu, le notaire fera le total des points obtenus en réponse aux questionnaires, auxquels il ajoutera ceux de votre objectif particulier. Si vous êtes celui ou celle qui obtient le plus de points, vous serez l'héritier.

Personnage "standard"
Nom:

Prénom:

Profession:

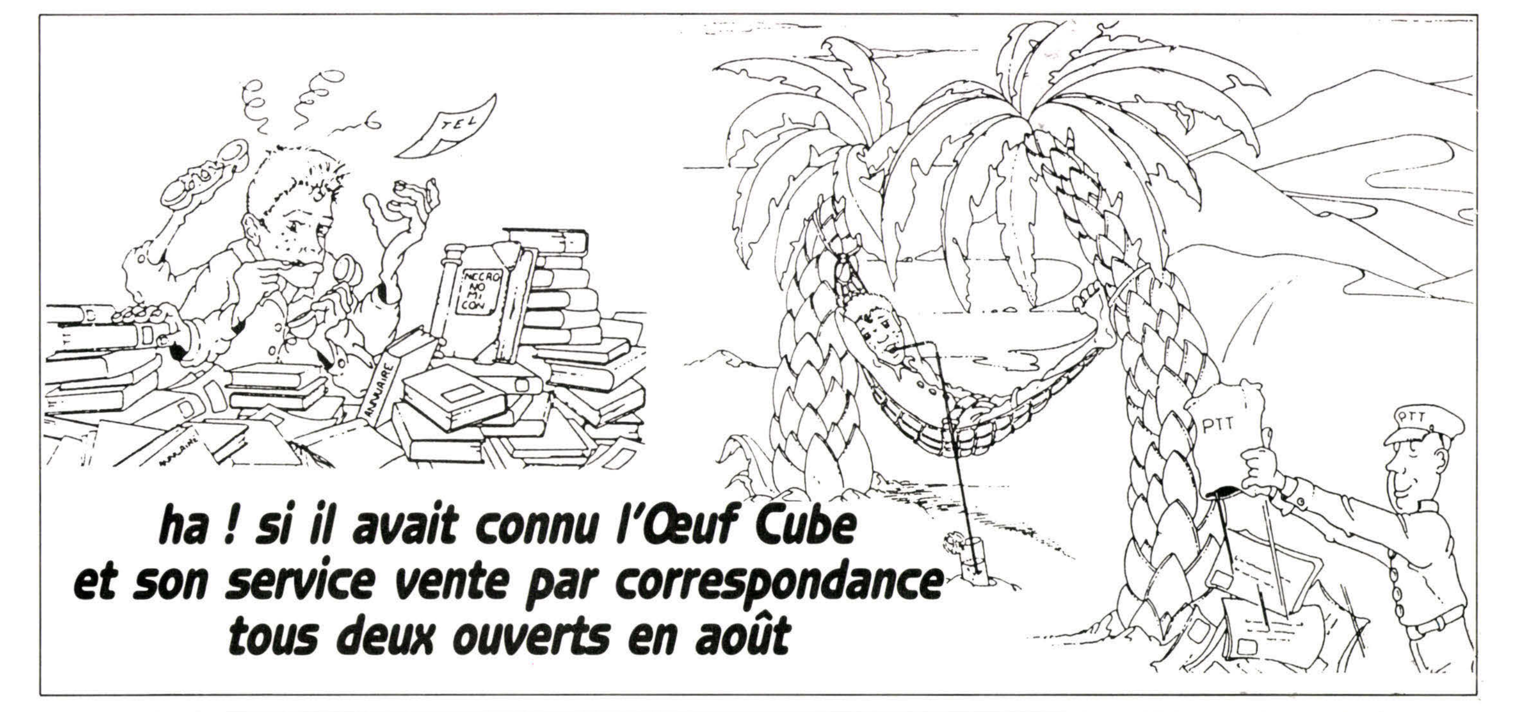
Tout le monde sait que Vladimir Tchékov était un brillant archéologue. Il vient de disparaître avec le vol AS 842 à destination de Manaus, en pleine Amazonie.
Le notaire de Vladimir a invité un certain nombre de personnes, à sa demande, pour l'ouverture de son testament. Vous faites partie des invités...et serez peut-être l'heureux héritier !

Vous, vous savez que...que Vladimir a été l'un de vos amis. Vous savez qu'il est question d'un gang de trafiquants d'objets anciens. Vous vous dites que cela peut-être, en plus de l'héritage, l'occasion de soutirer de l'argent aux invités !

Votre objectif général est, comme tous les autres invités, de recueillir le plus possible d'informations sur cette affaire. Chacune d'elle vaut des points.

Votre objectif particulier: vous choisissez d'être le plus riche en fin de partie en vendant des informations (vraies ou fausses !) aux autres invités (objectif atteint, 100 points). Si, en plus, vous parvenez à vous faire passer auprès d'une majorité de joueurs comme le "cerveau du gang" des trafiquants d'objets anciens, vous gagnerez 150 points.

A la fin du jeu, le notaire fera le total des points obtenus en réponse aux questionnaires, auxquels il ajoutera ceux de votre objectif particulier. Si vous êtes celui ou celle qui obtient le plus de points, vous serez l'héritier.



NOUVEAUTES EN FRANÇAIS

LE MAÎTRE DES RUNES runequest	149 F	STAR WARS la guerre des étoiles	85 F
ZONNE MORTELLE blood bowl	105 F	MAI 68 souvenirs, souvenirs	245 F
JAMES BOND 007	119 F	LA LONGUE TRAQUE mod. légende	59 F
DL 1-2 module dragonlance	105 F	ATLAS DE TREGOR	140 F
DL 3-5 module dragonlance	175 F	MANUEL DES MONSTRES	145 F
GAZETTER n° 1	105 F	PARFUM D'ONIROSE rêve de dragon	69 F
MARVEL SUPER HEROES	155 F	TANK LEADER	235 F
FULL METAL PLANET	300 F	FOLIES VIENNOISES mod. maléfices	59 F

NOUVEAUTES EN ANGLAIS

CALENDRIER 1989 forgotten realms	70 F	MINAS TIRITH merp	175 F	PAS DE CALAIS vanguard	255 F
BLOOD BOWL new edition	235 F	STAR WARS CAMPAIGN PACK	90 F	CHIEFTAIN gdwassault	155 F
FR 4 forgotten realms	75 F	ROAD ATLAS VOL. 5 car war	70 F	SNIPPER SPECIAL FORCE	85 F
H4 throne of bloodstone	75 F	CONAN GURPS	70 F	CURSE OF THE MUMMYS TOMB	175 F
H4 sowerd of the iron legion	75 F	NINJAS & SUPERSPIES RPG	140 F	HEROES FOR DUNGEON QUEST	120 F
ME 2 ragnarok and roll marvel	55 F	APPLE LANE runequest usa	90 F	AIR SUPERIORITY	190 F
ALPHA COMPLEXITIES parano	80 F	SNAKE PIPE runequest usa	70 F	AIR STRIKE	190 F

QUELQUES CLASSIQUES... EN FRANÇAIS

STORMBRINGER	180 F	MALEFICES	160 F	LE REJETON D'AZATHOTH	115 F
DEMON ET MAGIE	105 F	PARANOIA	150 F	LA VALLEE DES ROIS	265 F
CHANT DES ENFERS	105 F	CTHULHU	185 F	LES ANNEES FOLLES	205 F
JRTM	180 F	LES CONTREES DU REVE	125 F	LES AIGLES	260 F
ANGMAR	90 F	CTHULHU BY GASLIGHT	115 F	ARMADA	190 F

... ET EN ANGLAIS

DC HEROES	180 F	HIGH STAKES GAMBLE Top Secret Comp.	110 F	MOSCOW 41	175 F
MEGA TRAVELLER	240 F	BATTLE SYSTEM	180 F	FRANCE 44	135 F
ILLUMINATI Deluxe Edition	180 F	DRAGON STAR RISING	180 F	SCORCHED EARTH	510 F
FORGOTTEN REALMS	135 F	GHOST BUSTER	145 F	SPAIN AND PORTUGAL	120 F
INTERCEPTOR	215 F	2nd FLEET	250 F	GAMA WORLD	135 F

2 adresses : 24, rue Linné, 75005 Paris - 15, rue G.-de-la-Brosse, 75005 Paris

Bon de commande à retourner à L'OEUF CUBE
24, rue Linné, 75005 Paris - Tél. : 16 (1) 45.87.28.83

NOM . . . .

PRÉNOM . . . .

ADRESSE . . . .

. . . . TÉL. . . . .

C.P. . . . . VILLE . . . .

JS.52 DÉSIGNATION	PRIX
. . . .	. . . .
Participation aux frais de port et d'emballage	35 F
LISTE DES JEUX LISTE CASSE-TÊTE JS52 TOTAL	

Les jeux sont postés EN RECOMMANDÉ dans les 48 heures après réception du paiement
Chèque bancaire - CCP - mandat, à l'ordre de l'OEUF CUBE - MARCHE COMMUN - Frais de port : 45 F pour 1 kg ; 78 F pour 2 kg
(tarifs postaux en vigueur actuellement)

CHAMPIONNAT DE FRANCE DES JEUX MATHÉMATIQUES ET LOGIQUES

18 JEUX-PROBLÈMES POUR L'ÉTÉ

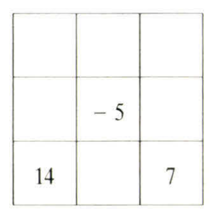
Des événements certainement indépendants de votre volonté et de vos capacités vous ont empêché de participer à la finale du deuxième championnat de France des jeux mathématiques. Dommage !
Car vous auriez sans aucun doute vite résolu tous les problèmes. D'ailleurs, c'est facile à vérifier...

A peine la finale du deuxième championnat a-t-elle eu lieu, les 8 et 9 juillet, que nous vous offrons la primeur des problèmes qui y ont été posés.
Voilà de quoi vous occuper pour l'été !
C'est plus facile au soleil, avec deux mois de délai, mais pas évident de faire un sans faute !
Vous ne trouverez les solutions que dans le prochain numéro. Toutefois, si votre impatience prenait le dessus, vous pourriez consulter une partie des réponses sur le service télématique du championnat, 36-15 APMEP. Nous vous communiquerons la liste des gagnants également dans le prochain numéro.
Mais place aux problèmes !
Nous les avons classés en trois catégories : « faciles » (pour les collégiens), « moins faciles » (lycéens et grand public), « difficiles » (professionnels).



SEMI-MAGIQUE

Un carré semi-magique a la propriété remarquable suivante : les nombres qu'il contient donnent le même total sur chaque ligne, sur chaque colonne, et sur chaque diagonale.
Complétez ce carré pour qu'il soit semi-magique.



	− 5	
14		7

LES QUATRE COLLÉGIENS

Au championnat de France des jeux mathématiques et logiques, quatre collégiens obtiennent des scores tous différents. Le total des scores des deux garçons est égal au total des scores des filles. Le score de Denis dépasse le total Bernard + Carole. Anne et Bernard dépassent à eux deux le total des deux autres.
Quel est le classement des quatre concurrents ? (On désignera chaque collégien par son initiale.)

Nombre de solutions : ☐☐

Solution 1 : ☐ ☐ ☐ ☐ (1 2 3 4)

Solution 2 : ☐ ☐ ☐ ☐ (1 2 3 4)

UNE SOMME ASTRONOMIQUE

Trouvez les 3 derniers chiffres du nombre X égal à :
$X = 1! + 2! + 3! + 4! + ... + 1988!$
On rappelle que n ! désigne le produit des entiers de 1 à n. Ainsi :
$1! = 1$; $2! = 1 \times 2 = 2$; $3! = 1 \times 2 \times 3 = 6$; $4! = 1 \times 2 \times 3 \times 4 = 24$, etc.

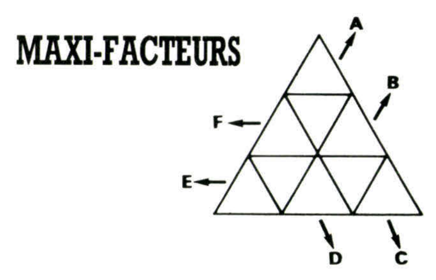
Trois derniers chiffres : ☐☐☐

LE PLAFOND DE LA SÉCURITÉ SOCIALE

En cette année d'inflation nulle, le gouvernement augmenta tous les fonctionnaires de 2 %, mais instaura une contribution obligatoire de 10 % sur la tranche dépassant le plafond de la sécurité sociale.
Lors d'une réunion syndicale, il s'avéra que tous ceux qui gagnaient moins de 12 000 F par mois avant la réforme y étaient favorables, et que tous les autres s'y opposaient ?
Quel était le plafond de la sécurité sociale ?

☐☐☐☐☐☐ F/mois

MAXI-FACTEURS



On dispose les 9 premiers entiers non nuls dans les cases triangulaires. On calcule les produits suivant les 6 directions indiquées par une flèche, soit A, B, C, D, E et F.
Comment placer les 9 entiers pour que la somme $S = A + B + C + D + E + F$ soit maximale ?

Donnez une configuration en complétant la figure et indiquez la valeur de S :

S = ☐☐☐☐☐☐

LE CUBE

Marc dispose d'une feuille de carton de 25 cm sur 60 cm. Il souhaite découper le « patron » d'un cube (les 6 faces en un seul morceau).
Quel est le plus grand volume possible de ce cube ?

☐☐☐☐☐ cm³

MOINS FACILES

LES DEUX DÉS

Ces deux dés comportent six faces, toutes marquées d'au moins un point. Ils ne sont pas identiques. Pourtant, quand on les lance, on obtient les totaux de 2 à 12 avec les mêmes probabilités que pour deux dés normaux. Quels nombres sont inscrits sur leurs faces ?
On écrira ces nombres, par ordre croissant, en commençant par le dé de plus petit total.

Nombre de solutions : ☐☐

Solution 1 : ☐☐☐☐☐☐

Dé N° 1 ☐☐☐☐☐☐

Solution 2 : ☐☐☐☐☐☐

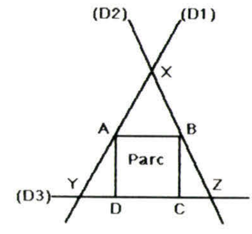
Dé N° 2 ☐☐☐☐☐☐

LES NOMBRES DE ROGER

Roger est amateur de chiffres. Il porte en particulier son attention sur les nombres entiers, appelés nombres de Roger, qui ont les propriétés suivantes :
– Ils sont compris en 1988 et 9999.
– Leurs 4 chiffres sont différents.
– La différence de 2 des chiffres est 2.
– La différence de 2 des chiffres est 3.
Combien existe-t-il de nombres de Roger ?



LE PARC



La commune de Trigon est un triangle XYZ délimité par trois routes, la D1, la D2 et la D3. Le parc zoologique est un carré ABCD, dont le côté CD est situé sur la D3, dont le sommet A est sur la D1, le sommet B sur la D3, et qui occupe 7/32 de la superficie de Trigon (voir figure, pas nécessairement juste !).

Quel est le rapport des distances de XA et XY ?

Nombre de solutions :

Solution 1 :

Solution 2 :

LA SECRÉTAIRE

Dans un bureau, à différents moments de la journée, le patron donne à la secrétaire une lettre à taper, en la déposant toujours au sommet de la pile, dans son casier.
Quand elle a le temps, la secrétaire prend la lettre du sommet de la pile et la tape. Il y a cinq lettres au total, que le patron apporte dans l'ordre A, B, C, D et E.
Dans quel ordre la secrétaire a-t-elle tapé les lettres ?
Il y a évidemment de nombreuses solutions, et l'objectif est de les dénombrer.

Nombre de solutions :

Solution 1 :

Solution 2 :



ALBERT ET ZOÉ

Albert et Zoé jouent à un jeu très simple.
Le premier annonce un nombre X compris entre 1 et 1 000. Le deuxième ajoute un nombre Y compris entre 1 et X + 2. Le premier joueur ajoute alors au total un nombre compris entre 1 et Y + 2. Et ainsi de suite : à chaque tour, les joueurs à tour de rôle ajoutent un nombre compris entre 1 et celui joué par l'adversaire augmenté de 2.
Ils jouent ainsi jusqu'à ce que l'un des joueurs atteigne un nombre cible C, et soit déclaré vainqueur. Albert a calculé qu'en laissant Zoé commencer, il est assuré de gagner, s'il ne commet pas d'erreur. Que vaut C, sachant que c'est un entier inférieur à 1988 ?

Nombre de solutions :

Solution 1 :

Solution 2 :

QUE DE DIVISEURS !

Trouvez un nombre entier X strictement plus grand que 2 qui admet au moins autant de diviseurs que tous les entiers strictement inférieurs à 2 X.

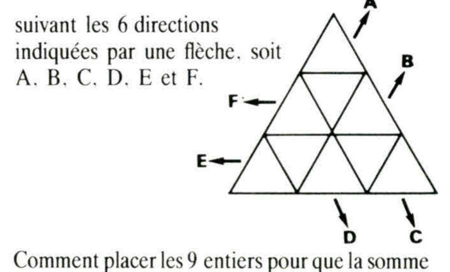
Nombre de solutions :

Solution 1 :

Solution 2 :

MINI-FACTEURS

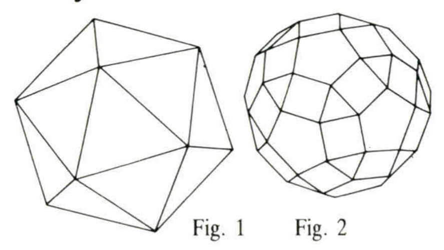
On dispose les 9 premiers entiers non nuls dans les cases triangulaires. On calcule les produits suivant les 6 directions indiquées par une flèche, soit A, B, C, D, E et F.



Comment placer les 9 entiers pour que la somme S = A + B + C + D + E + F soit minimale ? Donnez une configuration en complétant la figure et indiquez la valeur de S.

S =

L'OBJET


Fig. 1 Fig. 2

Un sculpteur sur bois vient de découvrir la notion d'icosaèdre (figure 1), polyèdre régulier dont les 20 faces sont des triangles équilatéraux. Fasciné, il décide de sculpter un « objet » (figure 2) dont chaque sommet est à la fois sommet d'un triangle équilatéral, de deux carrés, et d'un pentagone régulier.
Combien cet objet a-t-il de faces, de sommets, et d'arêtes ?

faces

sommets

arêtes

LE POLYGONE

A, B, C, D,... sont les sommets consécutifs d'un polygone régulier de N côtés.
Les longueurs des côtés vérifient :

$$\frac{1}{AD} = \frac{1}{AG} + \frac{1}{AJ}$$

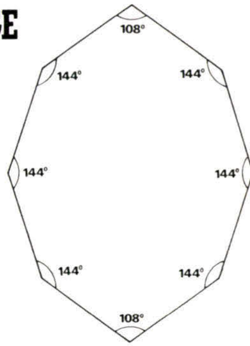
Que vaut N ?

Nombre de solutions :

Solution 1 :

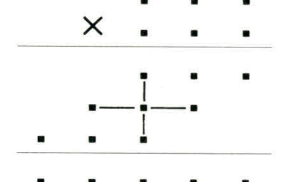
Solution 2 :

LE PARTAGE



Un paysan du nom de Liais possédait un champ (le champ de Liais) qui avait pour forme un octogone. Les côtés en étaient bien égaux, mais pas les angles (voir figure). Lorsque le paysan mourut, on enterra son corps (le corps de Liais), et vint la difficile question de l'héritage. Les 6 fils voulaient avoir 6 champs absolument identiques, au déplacement près. Le notaire faillit devenir fou (fou à Liais), mais finit par construire ce partage à l'aide exclusive d'une règle. Retrouvez sa construction !
Les traits de construction subsisteront en pointillés.

MULTIPLICATION À CAMES



Si on échange les deux facteurs de cette multiplication, rien ne change, sauf les chiffres de la croix qui sont différents et pivotent d'un quart de tour.
Quel est le résultat de la multiplication ?

Nombre de solutions :

Solution 1 :

Solution 2 :

LA SURVIVANTE

On dispose d'un paquet de N cartes (N < 10 000), numérotées de 1 à N, la carte 1 étant au-dessous du paquet, la carte N sur le dessus. On prend la carte supérieure et on la place sous le paquet. On prend la suivante, et on la jette. La nouvelle carte supérieure est placée sous le paquet, la suivante jetée, et ainsi de suite. La dernière carte survivante est numérotée 1988.
Que vaut N ?

Nombre de solutions :

Solution 1 :

Solution 2 :

JEUX DE LETTRES

LES ANAGRAMMES CROISEES

Exercez-vous à trouver les mots de neuf lettres de la grille ci-contre. Le nombre de solutions possibles est indiqué entre parenthèses. (Pas de conjugaisons.)

Horizontal:
1. D E E I N O R S T (3)
2. A A C G I I L N S
3. A A E I R S T T U
4. C E E E E G M N R

Vertical:
1. E E I M O P R S T (3)
2. E E E G R R T U V
3. A A E E L L N S T
4. C E I I M N O R T

LES COUSINS

Dans la liste ci-contre, il est possible chaque fois de former plusieurs mots en remplaçant le tiret par une lettre. Quels sont les trente-quatre mots cachés?
On peut, ici, conjuguer.

- N T I Q U E
- E S T O N
G O U - A T
N O - A L
C L O N - S
- O T A T I O N
S E I - E
V I - A G E
- E C T O
P A R - I

LES ANAGAMMES

Une "anagamme" est un mot formé de l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné.
Ainsi, GRIMERA, scrabble sur les lettres de EPUCAIS, et AUGMENT sur celles de RELIAS.

GRIMERA + E = (**)
GRIMERA + P =
GRIMERA + U =
GRIMERA + C =
GRIMERA + A = (**)
GRIMERA + I = (**)
GRIMERA + S = (**)

AUGMENT + R =
AUGMENT + E = (**)
AUGMENT + L =
AUGMENT + I =
AUGMENT + A =
AUGMENT + S =

Les astérisques signalent le nombre de solutions multiples.

DU COQ A L'ANE

Il s'agit de trouver la série de mots la plus courte permettant de relier le mot de départ à celui d'arrivée. Vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, et ne pouvez intervertir les lettres. Nous vous laissons le nombre de lignes qui nous ont été nécessaires...







LA FILIERE

A partir du mot de trois lettres placé sur la grille, SOI, essayez, en ajoutant successivement dans l'ordre (d'abord N, puis S, etc.) chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	S	O	I						
N									
S									
A									
C									
S									
U									

LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les points par des anagrammes formées de toutes les lettres des tirages correspondants :

E F L N O R S : Tu . . . . comme une nuée de . . . .

A I M N R R T : Il est tombé à l'eau en . . . . son . . . .

A A E I L M N S : Ces odeurs . . . . rendent l'atmosphère plutôt . . . .

C D E E I N O R S : Il a . . . . que nous . . . . facilement

A C C E I N R R : On peut être . . . . à cause d'un . . . . opiniâtre

MINI-TIRAGES

Au Jarnac comme au Scrabble, les coups les plus sélectifs sont souvent dus à de petits mots. A titre d'illustration, voici dix tirages de six lettres parmi les plus difficiles. A vous de les trouver ! (On ne conjugue pas.)

ROTIS + B =
DUITE + U =
SUIDE + N =
NŒUD + R =
STILB + U =

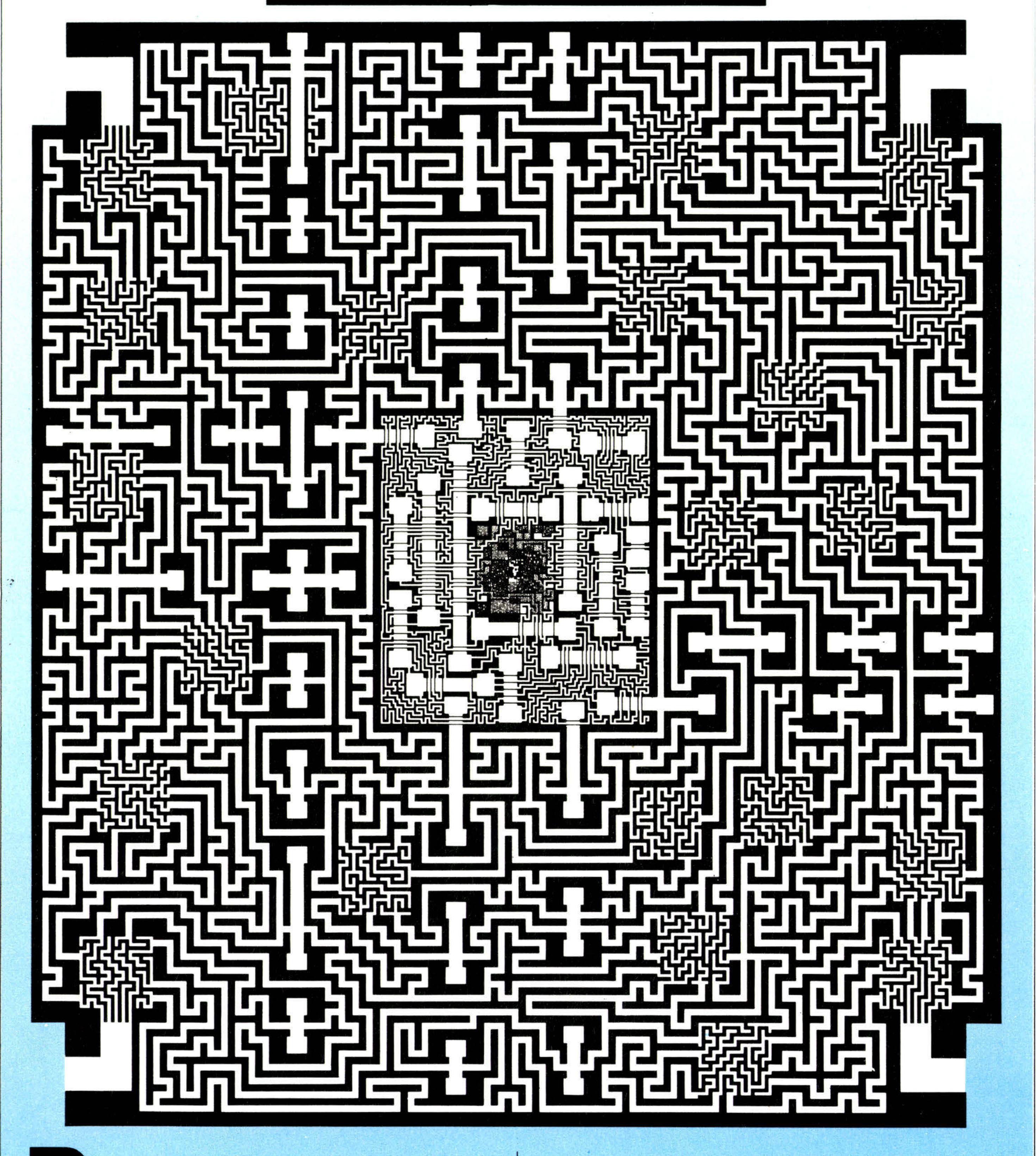
DOUTE + T =
CULEE + I =
LICES + O =
CEINT + L =
ACONS + I =

LES SOLITAIRES

Pour chacun de ces mots, il n'existe qu'un seul ajout permettant de former un mot de neuf lettres. Saurez-vous trouver ces sept solitaires ? Les conjugaisons sont interdites et il n'est pas permis de transformer un mot en son féminin ou en son pluriel, ou un participe passé en son infinitif. Mais on peut changer l'ordre des lettres.

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
?	T	A	R	T	R	A	T	E	
?	P	E	T	E	C	H	I	E	
?	R	O	U	G	E	O	L	E	
?	L	U	I	S	A	N	T	S	
?	E	N	V	A	S	E	E	S	
?	G	A	L	O	N	N	E	E	
?	L	A	C	I	N	I	E	E	

Solutions page 108



PROFONDEURS XV

Selon le même principe que celui utilisé pour le numéro XIV (voir page 106), il vous faut joindre l'issue du précédent épisode à une issue de celui-ci. Il n'y a qu'une voie unique...

Solution dans le prochain numéro

LET'S WHIST AGAIN

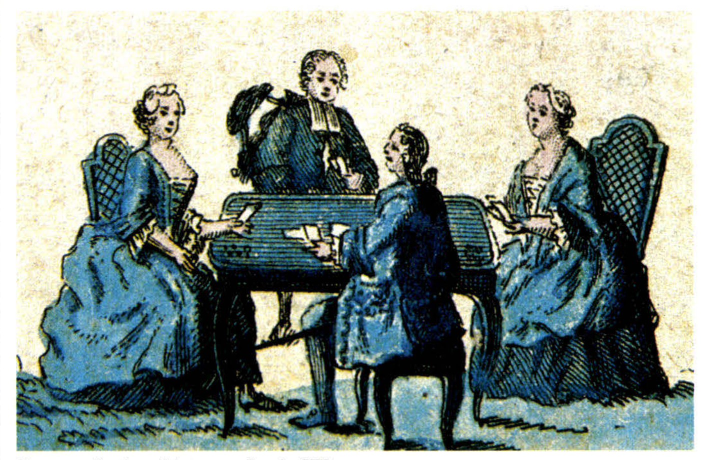
... like we did last century ! Eh oui, l'ancêtre du bridge mérite bien qu'on le redécouvre. Car s'il a aujourd'hui pratiquement disparu, il vaut pourtant encore beaucoup mieux que sa réputation de vestige historique.

Rien de plus simple que le whist. Prenez un jeu de 52 cartes, battez-le en neige et passez-le au four. S'il résiste à ce traitement, rameutez trois copains et répartissez-vous en deux camps. Profitez de votre initiative pour vous autoproclamer donneur et distribuez aussitôt à chacun 13 cartes en commençant à votre gauche : comme ça, la dernière carte, que vous retournerez pour déterminer l'atout, vous reviendra. C'est toujours ça de gagné...

Le whist est le prototype des jeux de "levées pour les levées" avec atout. Expliquons-nous : ici, pas de valeurs de points attribuées à telle ou telle carte, seul le nombre de levées (ou plis) compte. Pas de hiérarchies alambiquées, pas de changement d'ordre bizarre à l'atout. Ses cartes obéissent à une gradation simple : du 2 au 10, puis du Valet à l'As, en montant, et quelle que soit la couleur. Obligation est faite de fournir à la couleur, de couper si l'on n'en a pas. On n'est jamais obligé de monter. Les plis des deux partenaires s'additionnent, et chaque levée faite au-delà de six vaut 1 point. De plus, un camp marque éventuellement 2 points supplémentaires s'il possède trois honneurs (V, D, R, As d'atout), 4 points s'il en a quatre.

Plus simple, il n'y a que... la bataille. Et, pourtant, les bridgeurs auront reconnu là le "jeu de la carte" de leur activité préférée.

C'est que le bridge est issu du whist. Du vrai ! Méfiez-vous des imitations ! Il existe en effet, sous le nom de whist, quantité de jeux fantaisistes, qui n'ont que peu de rapports avec notre héros. Celui-ci est le seul whist "classique", celui qui fut joué pendant près de deux siècles par l'Europe entière et les Etats-Unis, celui qui faisait dire à Talleyrand : *"Vous ne savez pas le whist, jeune homme ? Quelle triste vieillesse vous vous préparez !"*, celui qui, enfin, tel le pélican s'offrant en pâture à ses petits, devait disparaître vers 1900 pour donner naissance au bridge.



Une partie de whist sous Louis XV.

LE WHIST AU GRAND SIECLE

Quel chemin parcouru depuis son obscure naissance en Angleterre, au début du XVII[e] siècle ! Car le whist, n'en déplaise aux ignares, est un jeu tout à fait vénérable.

Les premiers pas du whist figurent dans une œuvrette du poète anglais bien connu... John Taylor (Ah bon ? Vous ne connaissez pas le "Water Poet" ?...). En 1621, sachez-le, Taylor signe un chef-d'œuvre éternel intitulé *Motto* ("devise"), où il énumère plusieurs jeux de cartes, parmi lesquels il mentionne le *whisk* pour la première fois. Vous avez noté le k final : c'est qu'en ces temps primitifs, les Anglais écrivaient *whisk*. Curieusement, lorsque le jeu débarquera sur le Continent au siècle suivant — et alors que la graphie *whist* s'est généralisée en Grande-Bretagne —, les auteurs français ou allemands continueront d'écrire whisk, que l'on prononçait "ouich". L'étymologie traditionnelle du mot veut que whist signifie "silence". Quelque chose comme "chut !". Mais la forme originale du mot ne confirme pas tout à fait cette explication trop facile.

Des aventures du "whisk" au XVII[e] siècle, nous ne savons pas grand-chose, sinon qu'il est mentionné ici et là en 1659 et 1663. C'est en 1674 que le voile se lève. Cette année-là paraît le premier recueil de règles de jeux imprimé en Angleterre. Seuls les Français avaient, vingt ans auparavant, ouvert la voie. *The compleat gamester* ("Le joueur complet") rassemble en effet plusieurs jeux de cartes, ainsi que les règles des échecs, du billard, du backgammon et de quelques autres. Parmi ceux-là, nous trouvons deux jeux voisins décrits ensemble et nommés, pour l'un, *Ruff and Honours*, pour l'autre, *Whist* (cette fois, avec un t). *"Le Ruff and Honours (alias Slamm)* — nous dit l'auteur — *et le Whist sont des jeux si connus partout en Angleterre que chaque enfant de huit ans les connaît à fond et, de ce fait, je n'ajouterai qu'une chose, c'est qu'il peut y avoir une bonne part d'habileté dans la donne et la pratique de ces jeux qui sont très peu différents."* En quoi sont-ils donc différents ?

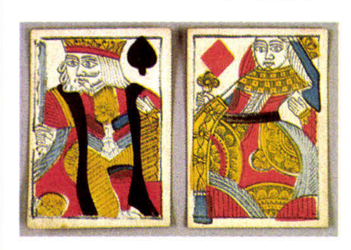
Le Ruff and Honours, aussi appelé *Slamm* (qui donnera le français "chelem"), nécessite un jeu entier et quatre joueurs. Mais ici, on ne donne que 12 cartes à chacun, laissant donc un talon de 4 dont on retourne la première : c'est ainsi qu'on indique l'atout. Celui qui a l'As de ladite couleur peut alors prendre ce talon et écarter autant de cartes de son jeu. Les "honneurs" sont ceux que nous connaissons toujours : As, Roi, Dame et Valet. Nul doute que leur valeur est déjà importante (mais le *Compleat gamester* ne nous en dit rien). Quant au whist proprement dit, il a pour particularité de n'utiliser que 48 cartes : on retire en effet les 2 au préalable, de sorte qu'on ne donne, comme au précédent, que 12 cartes à chacun. Mais ici, pas de talon.

Cette curieuse pratique ne durera pas, comme nous le verrons. Le but du jeu reste le même : faire plus de levées que ses adversaires.

Le whist n'est pas encore vraiment à la mode. Mentionné par quelques auteurs britanniques, c'est souvent avec dédain. L'un d'eux, en 1707, le qualifie d'activité "campagnarde" et le tient en même estime (peu élevée !) que le tabac et la bière épaisse... Toutefois, le *Compleat*

gamester poursuit ses rééditions (six jusqu'en 1726) et il est entièrement refondu en 1734. L'auteur de cette nouvelle mouture, Richard Seymour, en fait encore un "jeu de taverne", mais le whist y gagne un plus grand nombre de pages. Le mouvement est lancé. Horace Walpole lui-même, l'inventeur du "roman noir" retiré à Strawberry Hill (for ever...), s'indigne, déjà en 1742, de ce que *"le whist a répandu son opium dans la nation entière"*.

cache des trésors de stratégie et qu'un calcul de probabilité sur "placements de main" est possible. Hoyle fut certainement le premier professionnel de l'histoire des jeux de cartes. Ses leçons, commencées dès avant la publication de son livre, lui valurent une immense notoriété. Edmond Hoyle a non seulement lié son nom aux progrès du whist, mais en osant signer un traité savant consacré à un jeu de hasard, il a immortalisé jusqu'à son nom, qui,

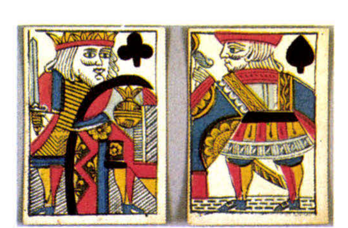


s'il nous est inconnu, de ce côté-ci de la Manche et de l'Atlantique, est aussi familier aux Anglo-Saxons que l'est chez nous un Larousse ou un Littré. *"According to Hoyle"* ("selon Hoyle") est une expression passée dans la langue et, encore aujourd'hui, tous les recueils de règles édités en Angleterre ou aux Etats-Unis se revendiquent de notre homme.

Après Hoyle, les auteurs se succèdent : Payne (*Maxims for playing the game of whist*, 1773), Matthews (*Advice to the young whist player*, 1804) sont les plus souvent cités en référence. Le jeu devient, en Angleterre, une véritable institution. Les grands clubs londoniens n'y sont pas pour rien et ce sont eux qui donnent le ton. C'est ce qui explique que les Anglais se soient toujours contentés de suivre tacitement les usages du White's and Saunder's d'abord, du Portland Club pendant longtemps, puis du Turf Club. Ni ligue ni fédération n'ont tenté d'organiser le jeu. C'est le laisser-faire tout britannique. La codification et la structuration du jeu seront abandonnées aux Américains.

EDMOND HOYLE, PREMIER JOUEUR PROFESSIONNEL

1742, en effet, est l'année où paraît un opuscule, publié à Londres à compte d'auteur par un certain Edmond Hoyle. Succès immédiat : *A short treatise on the game of whist* connaîtra dix-sept éditions et de nombreuses "copies pirates" (une pratique alors fort répandue pour les livres...). Sans oublier les traductions : on a recensé à ce jour pas moins de trois traductions différentes en français. L'une est donnée à Londres en 1763 (*Le jeu de whist de M. Hoyle*), une autre est publiée à Amsterdam et Paris l'année suivante (*Almanach du wisk...*), une troisième paraît même... à Turin, "avec permission des supérieurs", en 1765 (*Traité du jeu de whist, traduit de l'anglais d'Edmond Hoyle*). Et on ne compte pas, ici non plus, les rééditions, les adaptations et les plagiats purs et simples.



Cartes à jouer anglaises du début du XIXᵉ siècle.

Déjà, le whist avait trouvé, vers 1720, sa forme classique : toutes les cartes sont distribuées et l'addition des points de levées et des honneurs permet un décompte précis des gains. Le génie de Hoyle est d'avoir su dépasser l'exposé tâtillon des "lois" d'un jeu et des sanctions qui frappent les tricheurs : il montre que la simplicité biblique du whist cache des trésors...

LE WHIST : COMMENT JOUER

Le whist se joue à quatre, en deux équipes de deux, et nécessite un jeu de 52 cartes (voire deux pour faire les choses proprement : on les utilise en alternance). On tire au sort le premier donneur, qui devra faire couper puis distribuer, en commençant à sa gauche, 13 cartes à chacun, une par une. La dernière, qui lui revient, est retournée au vu et au su de tout le monde : elle détermine la couleur d'atout.

Le whist est en effet un jeu de levées avec atout. Le mécanisme de la levée mérite d'être décrit : un premier joueur met une carte dite carte d'entame. Les joueurs suivants devront placer chacun une carte, si possible de la même couleur (on dit : « suivre ou fournir à la couleur »). Celui qui a la plus forte carte ramasse toutes celles qui sont sur la table et gagne ainsi la « levée » ou « pli ». Quand on n'a pas de la couleur demandée, et seulement dans ce cas-là, on peut « couper », c'est-à-dire mettre une carte d'une couleur choisie au préalable comme supérieure. C'est la couleur d'atout, ici laissée au hasard de la retourne. L'atout l'emporte dans tous les cas, mais respecte une hiérarchie interne. Si ♥ est atout, un 9 de ♥ « coupera » un Roi de ♣ ou de ♠, mais un Roi de ♥ restera supérieur à un 9 de la même couleur... Au whist, la valeur des cartes obéit à une hiérarchie simple, qui va du 2 au 10, puis du Valet à l'As en montant, et ce quelle que soit la couleur (y compris à l'atout). L'As, le Roi, la Dame et le Valet d'atout sont nommés « honneurs ».

Pour gagner au whist, il faut qu'un camp fasse au moins sept levées (c'est-à-dire plus de la moitié). Des valeurs de points sont allouées à la fois aux levées et aux honneurs. Chaque levée faite au-delà de six rapporte 1 point. Une équipe qui a fait huit plis obtiendra donc 2 points (8 — 6). A la fin de la donne, et une fois les levées décomptées, on comptabilise en outre les « points d'honneurs » : le camp qui en a trois marque 2 points, celui qui a les quatre, marque 4 points. Seuls les honneurs en main au moment de la donne sont comptés : il ne sert donc à rien de prendre un Valet d'atout au camp adverse. Exemple de décompte : l'équipe B a fait neuf levées et possède les As, Roi et Dame d'atout ; elle marque donc 3 points de levées (9 — 6 = 3) et 2 points d'honneurs, soit 5 points. Jusqu'en 1800 environ, il fallait 10 points pour gagner une partie. Depuis lors, 5 points suffisent (c'est le *short whist*). A la première donne succède une deuxième : si elle est gagnée par la même équipe, celle-ci remporte un *robre* (deux partie liées) ; sinon, il y a « belle ». Le chelem, soit treize levées, vaut un robre. Quand on n'a plus qu'un point à faire pour gagner, celui-ci ne peut être assuré par les honneurs. Mais, quand on jouait en 10 points et qu'on était à 2 points de la marque (soit 8), si l'on avait deux honneurs en main, on pouvait « chanter » ou « appeler ». C'était une façon d'inviter son partenaire à annoncer et à montrer l'honneur d'atout manquant, ce qui assurait le gain de la partie. L'avantage donné par les honneurs a été vivement contesté par les Américains qui voyaient là, non sans raison, une part trop grande laissée au hasard. Dans le whist pratiqué aux Etats-Unis à la fin du siècle dernier, les points d'honneurs étaient supprimés et la partie se jouait en 7 points (et non en 5, comme en Europe). Toutefois, les « honneurs » ont eu la vie dure, puisqu'on les retrouvait dans le bridge et que certains vieux (très vieux) joueurs de partie libre s'obstinent à les compter...

La stratégie du whist est, en moins savante et avec moins d'informations (il n'y a ni mort ni enchères), celle du jeu de la carte au bridge : bonnes communications entre partenaires, signalisation et placements de mains. Le joueur qui vient en deuxième position après l'entame a intérêt à jouer petit, tandis que le troisième doit s'efforcer de jouer une grosse carte. Une longue à la couleur est un avantage indéniable, à condition de pouvoir y revenir, une fois que les atouts sont épuisés. Le contrôle de l'atout se révèle donc indispensable. Des jeux trop déséquilibrés peuvent conduire à des échecs cuisants.





LA FOLIE DU WHIST EN FRANCE

Comme beaucoup d'innovations anglaises du XVIIIᵉ siècle, le whist aborde nos rives et connaît à partir des années 1750, un engouement croissant sur le Continent, et tout particulièrement en France. Aux traductions de Hoyle déjà évoquées viennent s'ajouter quantité de traités, almanachs et autres, voire satires et pamphlets. En 1778, un certain Delaulne, que tout le monde a oublié, écrit une pièce de théâtre qui brocarde les jeux du moment : *Le whish et le loto.* Voltaire s'enthousiasme pour la chose et Marie-Antoinette s'y adonne avec délice. On en conçoit même des variantes, comme ce "whisk bostonien", précurseur du boston. L'anglomanie d'alors fait le reste.

Avec le XIXᵉ siècle, le whist assure sa domination : le quadrille et l'hombre n'ont pas survécu aux malheurs du temps et le boston ne tardera pas à périr étouffé par les lour-

deurs de la marque. Non seulement le whist l'emporte partout, mais il se modifie légèrement : désormais, on ne joue plus en 10 points, mais en 5. C'est le *short whist*, qu'impose en 1834 le livre du "Major A." (de son vrai nom Charles Coles). La terminologie si particulière du jeu s'est acclimatée jusque sous nos cieux. *Trick* ("levée") restera longtemps le terme consacré en français, *partner* deviendra "partenaire" et *slam* "schlème, schlaime, slème, sche-





Photos Galerie 27

lem", puis, finalement, "chelem". Un mot résume tout : le "robre" fut typique du vocabulaire du whist, puis du bridge, jusqu'au début de ce siècle. C'est l'anglais *rubber*, qui désigne deux donnes gagnées de suite.

Les Français continuent de se distinguer dans la pratique du whist, et le célèbre Deschapelles, après avoir été battu aux échecs, devait y consacrer le reste de sa vie. Il a laissé deux traités fort savants, qui lui valurent le respect admiratif des spécialistes anglais : le *Traité du whiste* fut publié en deux parties, en 1839 et 1842 (voir *J&S* n° 46). Deschapelles fut notamment un des propagateurs du *mort*, qu'il préférait nommer *ingénu*, et qui fait figure aujourd'hui d'ancêtre direct du bridge. C'est un général de Vautré qui signe, en 1847, *Le génie du whist*, autre grand classique dans notre langue.

Un peu plus tard, et comme pour saluer le chant du cygne de ce beau jeu, les auteurs anglais, comme Cavendish (pseudonyme d'Henry Jones), avec *Laws and principles of the game of whist* (1862 et vingt-trois rééditions !), ou William Pole (*The philosophy of whist*, 1880), donneront au whist sa meilleure littérature. Mais c'est déjà presque trop tard : le bridge pointe le nez et R.F. Foster (*Foster's whist manual*, 1890, suivi de nombreux autres titres) ou Milton C. Work (*Whist of today*, 1895) ne tarderont pas à se convertir au nouveau jeu... Ce dernier sera l'inventeur, aujourd'hui bien oublié, du calcul des points d'honneurs encore en vigueur au bridge.

LE WHIST AUX ETATS-UNIS

Aux Etats-Unis, où il s'est solidement implanté, le jeu voit fleurir aussi une abondante littérature. La presse, notamment, s'empare du sujet : le *New York Sunday Sun* donne l'exemple, bientôt suivi de nombreux autres journaux. Deux revues spécialisées voient le jour à Boston et New York. La contribution des Américains au développement du whist n'est pas mince. Ils osent même payer des professeurs de whist, une idée étrange qui n'avait pas été appliquée depuis Hoyle ! Le développement vertigineux des clubs aboutit à un premier tournoi national, organisé en 1890, et un premier "Whist Congress", tenu à Milwaukee en 1891, décide la création de l'American Whist League qui régentera le jeu jusqu'au début du XX[e] siècle et aura même sa propre publication, *Whist*. Ce sont aussi les Américains qui imaginent, dans les années 1890, les premières formes duplicatées. Au *duplicate whist*, on distribue à deux groupes de quatre joueurs les mêmes cartes.

Il n'est pas jusqu'à l'idée barbare de jouer à trois et d'étaler un quatrième jeu, ainsi nommé "muet" (dummy) ou, en France, "mort". Sans oublier le whist "prussien", où l'on retourne la carte d'un paquet supplémentaire, le whist "chinois", le "whist" russe, le "humbug", le "solo whist", le whist de Gand, etc.

AUX SOURCES DU WHIST

Le whist est un des rares jeux dont on connaisse... la fin. Mais sait-on d'où il vient ? Plonger dans les origines du jeu anglais, c'est s'aventurer dans les prémices de l'atout. Qu'on en juge. Nous savons qu'en 1674 le whist est cousin du Ruff and Honours. Or l'auteur du *Compleat gamester* n'hésite pas à préciser *"English Ruff and Honours"*, comme s'il y en avait un autre. Eh bien, justement, il y en a un autre, à la page suivante, nommé... *"French Ruff"*. Par d'autres sources, nous savons que *ruff* est synonyme de *trump*, ce qui est d'ailleurs toujours le cas en anglais moderne. Sa signification ? "Couper". On rapprochera l'anglais *trump* de l'allemand *Trumpf*, ou de l'espagnol *triunfo*, qui tous veulent dire "atout". Or – et c'est là que ça devient intéressant –, avant 1800, on disait en français "triomphe" (au féminin) pour désigner l'atout. C'était même le nom d'un jeu : "la" triomphe est un jeu de levées avec atout des plus élémentaires, où l'on donne 5 cartes à chaque joueur. Connu depuis 1480 environ, le jeu s'est transformé vers 1800 pour devenir l'écarté. Ça, c'est la triomphe... française. Car il y a une triomphe espagnole, connue au XVI[e] siècle, et qui donnera naissance à l'hombre, et une triomphe anglaise (English Trump), ainsi nommée, qui changera son nom en... English Ruff. Je reprends : un jeu bien français, mais assez simple, nommé triomphe, apparaît à la fin du XV[e] siècle. Quelque temps plus tard, il est adopté en Grande-Bretagne. On lui oppose rapidement une variante locale dont le coup de génie est de donner la quasi-totalité des 52 cartes aux joueurs (48, en fait) : c'est la "triomphe anglaise", devenue "English Ruff and Honours", autrement dit... le whist. Mais alors, d'où vient cette triomphe française ? Là, vous devenez un peu indiscret. Mais sachez que ce terme de triomphe est précisément celui sous lequel on nomme, en italien, les atouts... du tarot ! Et l'on est convaincu aujourd'hui que l'apparition du tarot, vers 1430, marque l'émergence de la notion d'atout. Le "jeu des triomphes" (*carte da trionfi, ludus triumphorum*) a quelque chance d'être à l'origine d'un principe qui nous est si familier. Et c'est peut-être en transportant cette idée au jeu de 52 cartes, rendant ainsi nécessaire l'élection d'une des quatre couleurs par tirage au sort (la retourne d'une carte), qu'est née la famille de la "triomphe" : car ces jeux se rencontrent partout. En France, tout d'abord, en Angleterre et en Espagne comme on l'a vu, mais aussi en Allemagne, aux Pays-Bas et ailleurs en Europe. En Italie, il faudra débaptiser les *carte da trionfi* et les nommer, à partir de 1500, *tarocchi*, pour permettre le développement de semblables jeux. Il est indéniable, en tout cas, que les termes trump, Trumpf, troef, triunfo, et, autrefois, en français, "triomphe", veulent tous dire "atout".

Mais alors ? Le tarot serait l'ancêtre du bridge ?

UNE DONNE DE WHIST EN 1743

Le succès d'Edmond Hoyle lui valut aussitôt d'être brocardé dans une comédie intitulée *The humours of whist*, où notre héros apparaît sous le nom de "Professor Whiston". Les autres personnages s'appellent Sir Calculation Puzzle ("casse-tête mathématique"), Lurchum ("bredouille"), Lord Finesse ("impasse"), Shuffle ("mêler"), Sir George Tenace ("fourchette") etc. C'est toutefois une véritable partie de whist qui y est décrite. On en a reconstitué les mains initiales et le déroulement :

	Nord	
	♠ 10 9 3 ♥ 6 4 3 2 ♦ D 10 7 6 ♣ V 10	
Ouest ♠ R D V 6 ♥ V 9 ♦ A V 5 4 ♣ D 9 2	N / O E / S	**Est** ♠ 5 4 2 ♥ 10 8 7 ♦ 9 8 3 2 ♣ R 5 3
	♠ A 8 7 ♥ A R D 5 ♦ R ♣ A 8 7 6 4	

Ouest (Sir Calculation Puzzle) donneur, atout retourné 6 ♠ (qui lui revient).
L'astérisque marque le gagnant du pli.

1[er] pli :
N : 6♦ ; E:2♦ ; S:R♦ ; O*:A♦
2[e] pli :
O : R♠ ; N:3♠ ; E:2♠ ; S*:A♠
3[e] pli :
S*:R♥ ; O:9♥ ; N:2♥ ; E:7♥
4[e] pli :
S*:D♥ ; O:V♥ ; N:3♥ ; E:8♥
5[e] pli :
S:A♥ ; O*:6♠ ; N:4♥ ; E:10♥
6[e] pli :
O*:D♠ ; N:9♠ ; E:4♠ ; S:7♠
7[e] pli :
O*:V♠ ; N:10♠ ; E:5♠ ; S:8♠
8[e] pli :
O:2♣ ; N:10♣ ; E*:R♣ ; S:4♣
9[e] pli :
E:5♣ ; S:6♣ ; O*:D♣ ; N:V♣
10[e] pli :
O:9♣ ; N:7♦ ; E:3♣ ; S*:A♣

Les deux levées suivantes sont assurées à Sud, qui a affranchi ses deux petits ♣ (8 et 7), et son partenaire fait le 6 de ♥. Sud s'est montré habile : il a laissé Est remporter la 8[e] levée avec son Roi de ♣ afin de se ménager un contrôle dans cette couleur avec l'As. Il est vrai aussi que Sir Calculation Puzzle (Ouest) a très mal joué : il aurait dû mettre le 4 de ♦ à la 10[e] levée, plutôt que de renvoyer ♣. En effet, si Nord prend de la Dame ou du 10, il n'a plus de communications avec son partenaire (qui a le jeu le plus fort) et ne peut plus faire que son 6 de ♥. Les deux autres levées à ♦ reviennent immanquablement à la paire Est-Ouest, qui en a déjà six...

RECREATION

1

Sans vous lancer dans de savants calculs, pouvez-vous estimer la somme, en francs, que représentent :

1. un ruban continu de billets de 50 francs reliant Paris à Orléans
2. une tonne de pièces de 1 franc
3. un hectare recouvert de billets de 100 francs
4. la hauteur de la Tour Eiffel en pièces de 10 francs
5. la liaison Lyon-Grenoble avec des pièces de 5 francs accolées

Pour vous aider, voici les résultats (approximatifs !). Mais dans le désordre, bien sûr.

A. 74 925 000 F
B. 38 334 000 F
C. 18 772 000 F
D. 1 231 000 F
E. 166 670 F

2

Vous avez un pichet contenant plus d'un litre de vin et deux chopes, l'une pouvant contenir 300 centilitres, et l'autre 500 centilitres. Vous voulez remplir les deux chopes avec exactement 200 centilitres chacune, quitte à jeter tout le vin en trop. Comment allez-vous procéder ?

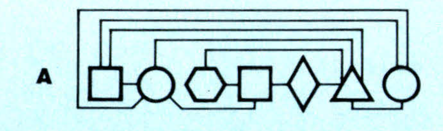


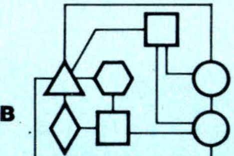


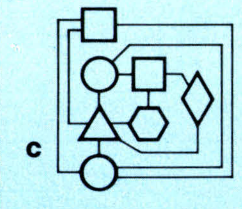
+ de 1 l   500 cl   300 cl

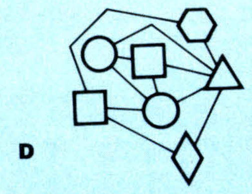
3

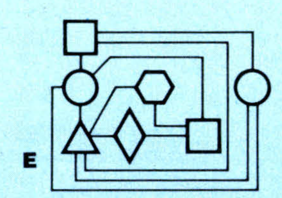
Un de ces organigrammes n'est pas équivalent aux trois autres. Lequel ?

A 

B 

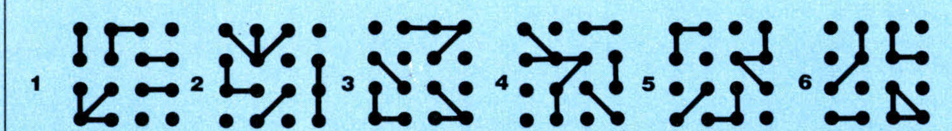
C 

D 

E 

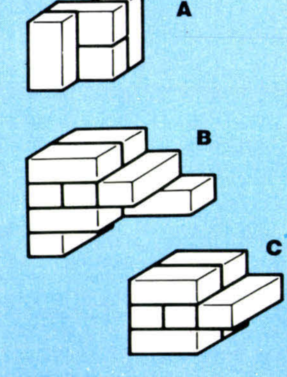
4

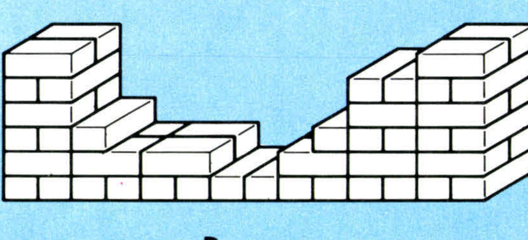
Trouvez les trois grilles qu'il faut superposer (sans en changer l'orientation) pour obtenir un dessin où chaque point marque la jonction de trois traits.

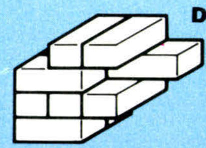


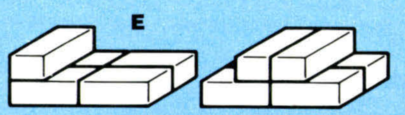
5

Le mur s'est écroulé, mais l'un des blocs de briques ne vient pas de la brèche : lequel ?









6

Martin achète ses fruits à la pièce. Aujourd'hui, il a pris des pommes, des oranges et des kiwis.

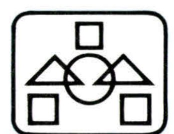
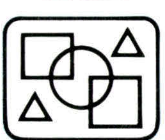
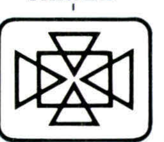
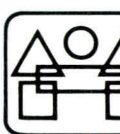
De chacun, il en a acheté autant que son prix à l'unité: par exemple 4 fruits à 4 francs pièce, 6 à 6 francs pièce...

Chaque sorte de fruit coûte un prix différent. Il a payé 139 francs en tout. Combien aurait-il payé s'il n'avait pris qu'un fruit de chaque sorte?

10

Quand Martin invite ses amis à dîner, il place des sets de table "personnalisés". Mais à vrai dire, il est le seul à s'en rendre compte! En effet son système d'attribution des sets n'est pas évident. Si les sets ci-dessous sont attribués aux personnes indiquées, à qui revient le dernier set? Ariane, Arnaud, Astrid, Berthe ou Caroline?

ROBERT **EDGAR** **AIMEE** **BASILE** **?**

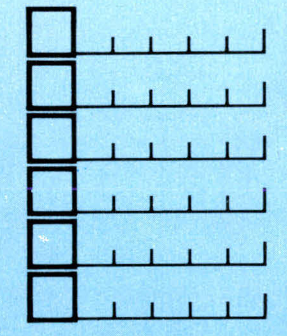
7

J'ai une feuille carrée de papier blanc, j'y inscris le plus grand cercle possible, puis dans ce cercle je dessine le plus grand carré possible que je colorie en rouge.
Y-a-t-il plus de rouge ou plus de blanc sur la feuille?

8

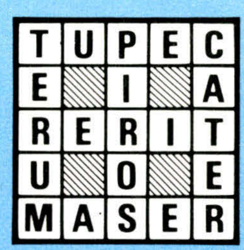
Formez une anagramme de chacun des mots proposés. Avec les six initiales des nouveaux mots obtenus, vous pourrez alors former un nouveau mot dont la définition pourrait être: les stars apprécient ses étoiles.

GORET
LACER
OPERA
IDEAL
RAGOT
ETANG



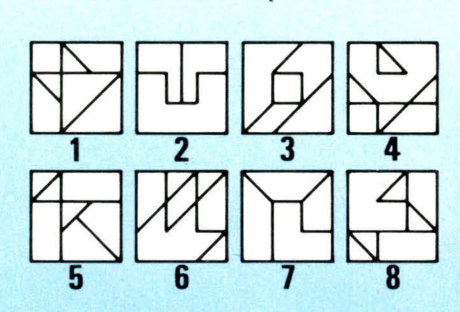
9

Dans cette grille, il suffit de permuter quatre lettres deux à deux pour obtenir une solution correcte ne comportant que des mots existants.



11

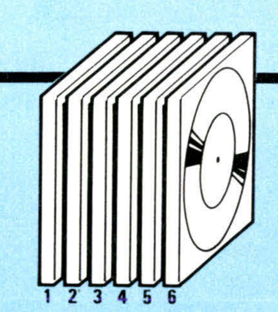
Chacune des formes 1 à 8 peut se retrouver dans l'une des grilles A à H. Regroupez les paires.



A B C D
E F G H

12

La discothèque de Martin n'en est qu'à ses débuts. Pouvez-vous établir la façon dont il a rangé ses six disques, sachant que Beethoven se trouve entre Armstrong et Gillespie, que Chopin est à gauche d'un disque de jazz et à droite de Mozart et que Coltrane est à droite d'Armstrong?



13

Chaque jeton ci-dessous représente un chiffre. Regroupez-les:

- tout d'abord, en quatre nombres dont chacun est un carré parfait;
- puis en trois nombres, également carrés parfaits;
- puis en deux nombres, toujours carrés parfaits;
- finalement en un seul nombre, lui aussi carré parfait.



Il y a plusieurs solutions pour chaque cas.

Solutions page 108

007

PERSONNE NE FAIT MIEUX !



JAMES BOND

LE JEU DE RÔLE

JAMES BOND 007

LE JEU DE RÔLE

VIVEZ L'AVENTURE DANS LES SERVICES SECRETS DE SA MAJESTE

© Danjaq SA 1962 © Eon Production Limited / Glidrose Publications Limited 198

En vente dans votre boutique habituelle, ou par retour de ce bon :

Je désire recevoir le Jeu de Rôle de JAMES BOND 007.
Ci-joint mon règlement de 144 Fr. franco (chèque, mandat, CCP), à l'ordre de :
Jeux Descartes, 5, rue de la Baume, 75008 Paris

Nom : ____________________ Prénom : ____________________

Adresse : ____

____



JEUX DESCARTES

5, Rue de la Baume - 75008 PARIS

RENLO SUBLETT

LE HEROS DE SAN JOSE

AVENTURE - SOLO



"You're a poor lonesome cow-boy..." Mais vous voici, à la demande de pauvres péons, entraîné dans une bien dangereuse aventure... A vous de jouer les héros !

San José est un petit village où la vie s'écoule inexorablement au rythme des saisons et des travaux agricoles. Cependant, depuis quelques mois, San José vit un drame. Régulièrement, une bande armée de quarante pistoleros rançonne et pille les villageois sans défense. Les bandidos investissent le village au petit matin pour n'en partir que lorsque, sous la menace des armes, chaque villageois a donné tout ce qu'il possède. Si un habitant de San José cherche alors à s'échapper, il est impitoyablement abattu et sa maison brûlée. San José se meurt : raid après raid, la famine s'installe.

En dernier recours avant l'abandon général, les villageois ont décidé de faire appel à des professionnels de la gâchette pour tenter de dissuader les pillards. Ils vous ont rencontré, vous, Jack Riffle, dans un saloon et vous ont proposé l'affaire, en vous confiant un maigre magot épargné. Émus par leurs difficultés, outré par la lâcheté des bandidos, et même si le gain semble faible, vous avez accepté de recruter avant le prochain raid quelques hommes de main sachant manier le « six coups ».

Vous disposez d'une petite cagnotte, le temps presse et la situation est critique : mais n'êtes-vous pas un héros ?...

LE JEU

Matériel : munissez-vous d'un crayon, d'une gomme et de trois dés à six faces. Vous disposez d'une fiche de personnage pour noter toutes les informations relatives au jeu. Dans le texte, « 3d6 » signifie « jetez 3 dés à 6 faces et faites-en la somme » ; de même 2d6 et 1d6.

But du jeu : quand l'aventure commence, les pillards sont au nombre de quarante. Face à eux, seuls cinq villageois sont armés et prêts à se battre. Il vous faudra donc revenir à San José après avoir recruté le plus possible de mercenaires. Vous allez donc parcourir la région et, au fil de vos rencontres, vous engagerez des hommes armés pour combattre aux côtés des paysans déjà armés. C'est cette équipe qui affrontera finalement les pillards à une date précise.

Description : votre aventure comporte deux parties : la Recherche des mercenaires et le Rendez-vous à San José. C'est vous qui choisirez de passer à la seconde partie, le Rendez-vous à San José, en fonction du nombre de mercenaires engagés et, surtout, du temps, puisque le rendez-vous est très précis.

Dans ce combat final, vous (et vos mercenaires) serez opposé aux quarante pistoleros, avec des chances individuelles égales de chaque côté (voir Rendez-vous à San José).

LA RECHERCHE DES MERCENAIRES

Vous partez de San José au point D (voir la carte page 51), au temps (T) 0, avec 500$ en poche (le magot des villageois). Les habitants de San José vous l'ont expliqué, les pillards viennent de la « Republica Popular de San Carlos », de l'autre côté du rio Chicano. Leur prochain raid est attendu dans quelques semaines, à T=50. Si vous revenez à San José avant cette date, les conditions du combat seront d'autant plus favorables ; en revanche, tout retard aura des conséquences fâcheuses (voir Rendez-vous à San José).

La feuille de personnage : vous devez y noter l'évolution de vos ressources.

- Temps : cochez les cases au fur et à mesure que cela vous sera indiqué. Rappelez-vous qu'il vaut mieux revenir à San José à T=50 ou même avant.

~~1~~		~~5~~	10
	15		20
	25		30
	35		40
45	50		55

1	5	10
	15	20
	25	30
	35	40

La feuille de combat. Lors du retour à San José, vous noterez les mercenaires recrutés (en haut, un par case en plus des cinq paysans qui combattront à leurs côtés) et le nombre de bandits qu'ils auront à affronter.

• Dollars ($) : au début du jeu, vous y notez que vous possédez 500$. Modifiez la somme en fonction de vos dépenses et de vos rentrées (il existe plusieurs moyens de gagner de l'argent au cours de l'aventure).

• Mercenaires : vous cochez autant de cases que vous recrutez d'hommes au cours du jeu.

• Équipement : au cours de l'aventure, vous pourrez acquérir différents objets. N'oubliez pas de les inscrire ici.

• Notes : « it's a long way to San José... » Il ne sera pas inutile de consigner les options que vous aurez adoptées tout au long de votre progression : elles décident souvent du résultat d'actions ultérieures.

Les déplacements : vous vous déplacez d'une case à l'une des quatre cases adjacentes (pas en diagonale), quel que soit le type de terrain (nature, route, ville). Lorsque vous arrivez dans un lieu numéroté sur la carte, vous lisez le paragraphe correspondant au numéro qui, lui-même, vous reportera à d'autres notes.

Les rencontres : tant qu'il ne s'agit pas d'une case numérotée, vous êtes soumis à un système de rencontre qui est fonction du terrain :
— sur une case nature, vous tirez 1d6 : si vous obtenez 5 ou 6, vous faites une rencontre. Vous tirez alors 2d6, vous ajoutez 20 points et vous lisez la note correspondante ;
— sur une route, tirez 1d6 : 4, 5 ou 6 donnent une rencontre. Vous retirez 1d6, vous y ajoutez 50 points et vous lisez la note correspondante ;
— en ville, vous tirez 1d6 : 3, 4, 5 ou 6 donnent une rencontre. Vous lancez alors 2d6, vous ajoutez 80 points et vous lisez la note.

Notes : il vous est impossible de traverser le rio Chicano là où il n'y a pas de gué. Deux gués sont connus : à Santa Maria et à Cinaron City. Les flancs du cañon de la Mort ainsi que ceux de Guns Hill sont inaccessibles, sauf les cases numérotées.

A chaque fois qu'on vous proposera d'engager des hommes de main, vous pourrez les prendre tous ou certains seulement (si vous n'avez pas assez d'argent, par exemple), sauf si le texte précise l'inverse.

Les abréviations suivantes sont utilisées dans les notes :
#nn, lisez la note nn ;
+ mercenaires, ajoutez ces hommes à vos mercenaires ;
RT, retour au terrain (déplacement).

Quand vous serez de retour à San José, passez à la deuxième partie, « Rendez-vous à San José ».
On commence !

NOTES

01. Une cabane de trappeur. Un ermite y vit et vous accueille. Il vous affirme que, contrairement aux rumeurs, il n'y a aucun coyote dans le cañon de la Mort. En revanche, il est sûr qu'il y a une bande de hors-la-loi. RT.

02. Si vous êtes déjà passé au ranch Monanza, RT. Sinon, #50.

03. Vous êtes reçu avec une certaine méfiance. Le propriétaire vous demande ce que vous voulez. Vous avez un message pour lui, #63 ; vous désirez vous reposer, #97 ; vous lui parlez des bandits dans la région, #64.

04. Vous tombez dans une embuscade : six desperados vous attaquent. Jetez 1d6 : avec 1 ou 2, votre situation est précaire, il faut continuer (ajoutez 1T) ; de 3 à 5, vous tuez un des bandits (ajoutez 1T); avec 6, vous abattez un de vos adversaires (sans perte de T). Continuez jusqu'à la mort de tous vos agresseurs, puis #100.

05. Un braconnier est intéressé par votre histoire : il vous engage à aller au ranch K et à y parler à Jim le Gaucher. C'est un ami qui pourra vous aider. RT.

06. Pour grimper sur Guns Hill, il vous faut laisser ici votre cheval (vous redescendrez donc par ici). Avez-vous une corde ou une échelle de corde ? Oui : #68 ; non : #101.

07. Pour grimper sur Guns Hill, il vous faut laisser ici votre cheval (vous redescendrez donc par ici). Avez-vous une corde ou une échelle de corde ? Oui : #102 ; non : #69.

08. Avez-vous tué un tireur embusqué pour monter ici ? Oui : #72 ; non : #106.

09. Au ranch Bartlay, on vous offre le gîte. Les cow-boys sont de joyeux drilles et vous proposent un petit jeu. La mise imposée est de 10$. Jetez 1d6 : avec 1 ou 2, vous perdez cette mise ; avec 3 ou 4, vous reprenez cette mise ; avec 5 ou 6, vous gagnez une fois la mise. Vous pouvez jouer autant que vous le désirez, mais toutes les cinq parties ajoutez 1T. Puis RT.

10. Vous approchez de cet endroit qu'on appelle « le trou d'eau de l'arbre creux ». C'est assez sinistre et parfaitement désert : aucun bandido en vue. Votre cheval boit lentement, et c'est trop tard que vous apercevez un panneau à tête de mort. L'eau est putride et votre cheval s'est empoisonné. Ses capacités sont réduites. Ajoutez 1T, puis RT.

11. Vous arrivez au ranch K. Vous demandez à parler à : Tim le Boucher (#73), Jim le Gaucher (#107), Slim le Droitier (#74) ou vous ne demandez que le gîte pour vous reposer (#108).

12. Vous arrivez à la nuit devant le cañon de la Mort. Vous êtes certain que, plus loin, des hommes sont en embuscade ; vous passez (#109), vous imitez le cri du coyote (#76), vous tirez deux coups de feu en l'air (#110) ou vous rebroussez chemin (RT).

13. Une trentaine de desperados sont réunis autour de feux de camp ; vous entamez un marchandage avec eux pour en recruter certains. Finalement, après une longue discussion (ajoutez 2T), on vous propose cinq hommes pour 60$ chacun. Vous acceptez (+ mercenaires) ou vous marchandez encore (#81).

14. Vous arrivez face au cañon de la Mort. Un homme, au loin, vous conseille de rebrousser chemin ou de jeter votre arme : vous partez (RT), vous jetez votre arme et vous avancez (#115), ou vous avancez sans tenir compte de l'avertissement (#152).

15. Une mine s'ouvre dans le flan du cañon. Possédez-vous le plan d'une mine ? Oui, #191 ; non, #116.

16. Un jeune garçon pêche au bord du rio Chicano. Si vous lui donnez 1$, il vous donne un bon renseignement. Vous acceptez, #146 ; vous refusez, RT.

TEMPS																				
				1				5					10					15
			20					25					30					35
			40					45					50	51	52	53	54	55

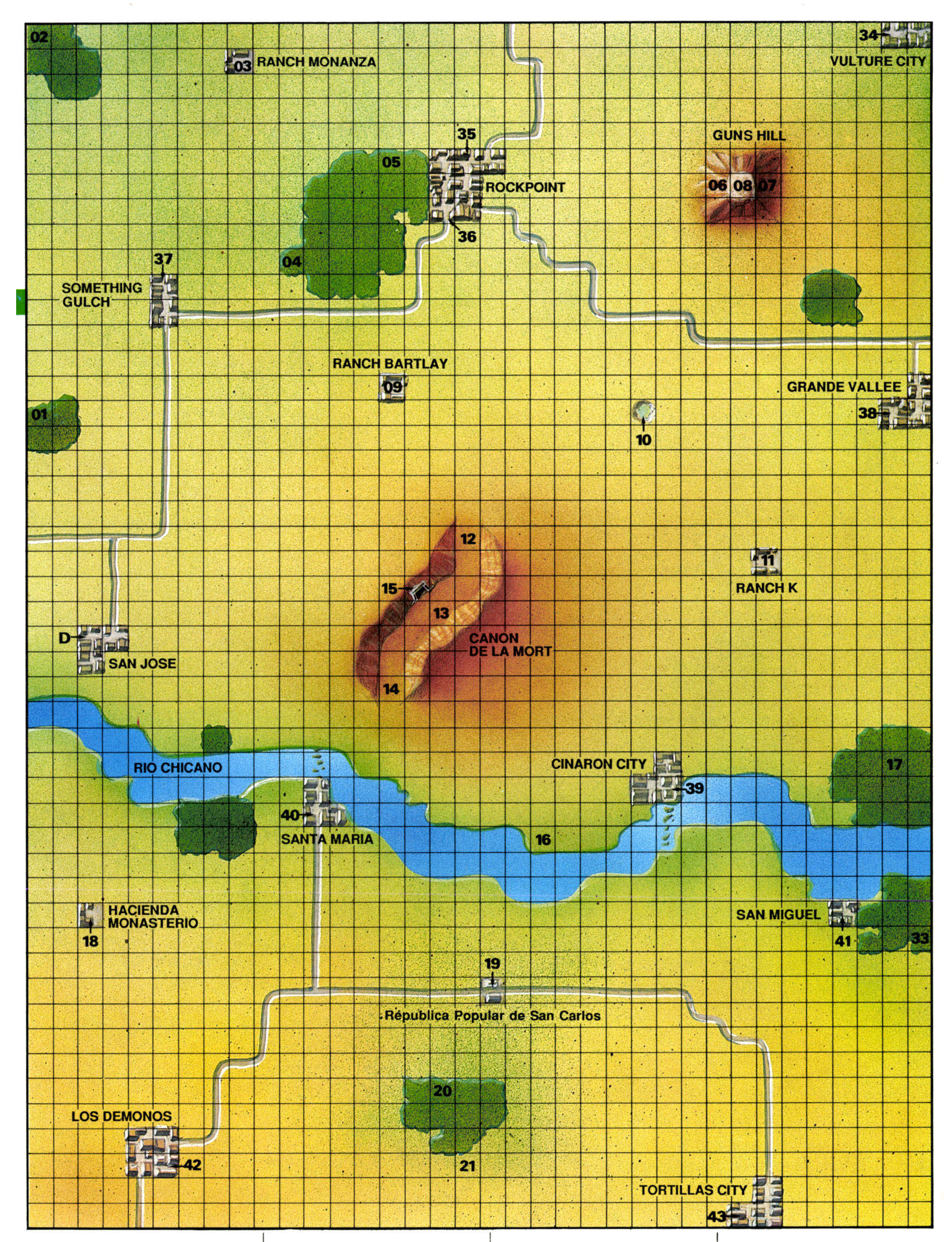
EQUIPEMENT: ____________________

DOLLARS: ____________________

1				5					10					15				20
				25					30					35	MERCENAIRES			
				40					45					50				

NOTES: ____________________

Votre feuille de personnage. Notez sur votre feuille de personnage vos différentes ressources, ainsi que le temps écoulé, le nombre de mercenaires recrutés et votre équipement.


02
03 RANCH MONANZA
34
VULTURE CITY
35
05
ROCKPOINT
GUNS HILL
06 08 07
36
04
37
SOMETHING GULCH
RANCH BARTLAY
09
GRANDE VALLEE
38
01
10
12
11
RANCH K
15
13
CANON DE LA MORT
D
SAN JOSE
14
RIO CHICANO
17
CINARON CITY
39
40
SANTA MARIA
16
HACIENDA MONASTERIO
18
SAN MIGUEL
41
33
19
República Popular de San Carlos
20
LOS DEMONOS
42
21
TORTILLAS CITY
43

17. Vous rencontrez un chasseur et vous discutez avec lui. Il pense que la bande de pillards qui fait des raids sur San José est basée à l'hacienda Monasterio. De plus, contre 5$, il vous donne un tuyau. Si vous acceptez, #159 ; sinon RT.

18. L'hacienda Monasterio est une immense exploitation agricole. Un des hommes les plus riches de la « Republica » en est le propriétaire. Avec un peu de froideur, il vous offre le gîte et le souper (ajoutez 1T). La nuit venue : vous dormez sagement (#147) ; vous faites une inspection nocturne (#158) ou vous discutez avec les « gauchos » (#148).

19. Une halte de la diligence locale. Pour 2$, vous mangez un morceau et vous discutez avec le patron. Il fait partie de cette majorité de gens dans le pays qui sont opposés à la dictature de Carlos. Voyant que vous partagez ses vues, il vous propose d'aller voir le shérif de Tortillas City de sa part. RT.

20. Ce bois est très obscur, et, quelque peu angoissé, vous progressez lentement. Tout à coup, des pistoleros vous encerclent. Vous leur payez 50$ contre votre liberté (RT) ; vous levez les bras et engagez le dialogue (#156), ou vous forcez le passage au galop (#150).

21. Vous apercevez un groupe de trois hommes autour d'un feu de camp. Vous les ignorez, RT ; vous vous approchez à plat ventre, #118 ; vous les abordez sans complexe, #188.

22. Un cow-boy vous invite à boire du café près de son feu de camp. Vous lui racontez l'histoire de San José. Jetez 1d6 : avec 6, il n'est pas intéressé. Autrement, et moyennant 40$ seulement, il vous promet d'être au rendez-vous (+ mercenaires). Puis RT.

23. Votre cheval a bu une eau putride : il est malade et cela ralentit votre progression. Ajoutez 1T. RT.

24. Un vieux chercheur d'or un peu fou vous parle du cañon de la Mort : il y a vu des feux, la nuit, quand les coyotes hurlent à la lune. Il vous déconseille d'y passer, surtout par l'entrée nord. RT.

25. Deux chariots sont attaqués par quelques Indiens. Vous intervenez, #44 ; sinon, RT.

26. Vous êtes poursuivi par une meute de coyotes. Jetez 1d6 : de 1 à 4, vous leur échappez ; sinon, vous devez jouer du revolver ; ajoutez 1T. Puis RT.

27. Vous êtes attaqué par trois bandidos. Jetez 1d6 : avec 1 ou 2, vous êtes en difficulté (ajoutez 1T) ; avec 3 ou 4, la situation est indécise ; avec 5 ou 6, vous tuez un de vos adversaires. Recommencez tant qu'il reste un bandido vivant, puis RT.

28. Jetez 1d6. Avec 1, vous trouvez une pépite d'or (valeur 50$ dans n'importe quelle ville) ; avec 2 ou 3, le soleil vous a tapé sur la tête et vous êtes perdu (ajoutez 1T) ; avec 4 ou 5, votre cheval est dans une forme excellente (avancez de trois cases sans tirer de rencontre) ; avec 6, vous avez perdu une liasse de billets (ôtez 40$). RT.

29. Si vous êtes dans un bois, vous rencontrez un trappeur (#57) ; sinon RT.

30. Vous croisez un paysan sur son mulet. Il vous parle d'un repaire de desperados. Jetez 1d6 : de 1 à 3, #93 ; de 4 à 6, #58.

31. Vous rencontrez Doc Boxley sur son chariot. Il vous propose son élixir miracle, mais vous préférez quelque chose de plus utile. Si vous le désirez : une lanterne (5$), une corde (5$), une selle (10$), de la tequila (2$), une échelle de corde (8$). Vous pouvez acheter plusieurs objets, Doc vous y invite... Puis RT.

32. Un cow-boy vous donne un message : le dernier mercenaire que vous avez engagé s'est moqué de vous. Il ne sera pas au rendez-vous (– 1 mercenaire). Bien sûr, ne tenez compte de cette note que dans le cas où vous aviez engagé un mercenaire. RT.

33. Vous rencontrez un pistolero un peu effrayé. Il vous explique qu'il est recherché par les gauchos de l'hacienda Monasterio. Si vous y êtes allé, #192 ; sinon RT.

34. Êtes-vous déjà venu à Vulture City ? Oui, #187 ; non, #120.

35. L'hôtel du Voyageur est le meilleur de la ville. On y trouve tout le confort moderne : des draps plutôt propres, de l'eau chaude sur commande et même de la compagnie pour la nuit si on y met le prix. Vous prenez une chambre (payez 10$), #123 ; avec un bain (+5$), #183 ; avec de la compagnie (+15$), #124. Faites votre ou vos choix.

36. Au Royal Flush, le saloon, l'animation ne manque pas. Vous pouvez jouer au poker (#182), au blackbird (#125) ou boire un verre en galante compagnie (#181).

37. Something Gulch est une petite ville calme. On vous met en garde contre le cañon de la Mort qu'on dit habité par des meutes de coyotes, et peut-être par quelques bandits. Vous cherchez des mercenaires en quête de travail : « *Pas ici, boy, mais va donc au ranch Monanza...* » RT.



38. Grande Vallée est une ville de cow-boys, passage obligé de nombreux troupeaux de bêtes à cornes. Vous allez voir : le shérif (#128), le forgeron (#178) ou le maréchal-ferrant (#129).

39. Cinaron City, ville frontière. Un gué vous permettra de passer le rio Chicano quand vous le désirerez. Vous allez au saloon vous rafraîchir. Vous engagez la conversation avec Max, le patron (#174), Lulu la serveuse (#133) ou cet homme assis dans l'ombre (#173) ?

40. Il fait une chaleur accablante à Santa Maria, et la soif vous serre la gorge. Vous avisez une taverne. Vous pouvez boire du whisky, #138 ; de la tequila, #167 ; ou vous demandez une autre boisson, #137.

41. San Miguel est un tout petit village et les gens semblent timorés en vous voyant. Vous allez à la taverne et, devant un verre (3$), vous demandez s'il y a des hommes courageux, prêts à vous suivre. Jetez 1d6 : si vous faites 5 ou 6, deux hommes se présentent contre 40$ chacun (+ mercenaires) ; sinon rien. Vous pouvez aussi aller voir le maréchal-ferrant (#164) ou RT.

42. A Los Demoños vous décidez d'aller voir le shérif. Ce dernier prête une oreille attentive à vos histoires. Il vous propose deux types d'action, choisissez-en une : il organise une « descente » à l'hacienda Monasterio (#142) ou il vous fournit trois hommes de mains (#121).

43. Vous êtes interpellé à l'entrée de la ville par le shérif et ses adjoints. Venez-vous de la part de quelqu'un ? De Pepito, #163, du patron de la diligence, #144, ou de Maria, #161.

44. Jetez 1d6 : de 1 à 4, la bataille est âpre, mais finalement les Indiens se replient, les pionniers vous remercient avec un bon repas (ajoutez 1T) ; avec 5 ou 6, en plus du bon repas (1T), un homme vous offre ses services contre 50$ (+ mercenaires). RT.

45. Il vous engage à aller à Vulture City car on y trouve facilement des mercenaires. RT.

46. Dans la diligence, un cow-boy est intéressé par vos problèmes : il accepte d'être au rendez-vous contre 35$ (+ mercenaires). RT.

47. Votre participation est très bonne. Vous rentrez dans vos frais



(empochez 15$) et tirez 1d6 : multipliez par cinq le résultat et empochez-le en $. RT.
48. On n'aime pas les « gringos » ici. Vous devez immédiatement quitter la ville devant la menace des habitants (vous pourrez y revenir plus tard). RT.
49. Le prix est baissé à 30$, mais ajoutez 1T. Puis RT.
50. Un homme torse nu abat un arbre à coups de hache. Vous passez un moment avec lui : il travaille pour le ranch Monanza et vous prie d'y porter un message, ce qui vous vaudra un très bon accueil (ajoutez 1T). RT.

57. Jetez 1d6. Avec 1 ou 2, il vous invite à déguster un chevreuil (ajoutez 1T) ; avec 3 ou 4, #45 ; avec 5 ou 6, il vous donne une potion pour soigner les empoisonnements (si votre cheval boit de l'eau putride, vous ne perdez pas 1T ; utilisable une seule fois). RT.
58. Il vous explique que le bois situé entre Los Demoños et Tortillas City est truffé de desperados. D'après lui, il faut éviter à tout prix d'y aller. RT.
59. C'est un piège : elle est remplie de bandidos qui vous menacent et exigent une rançon pour vous laisser partir. Devant le nombre, vous

1d6 : avec 6, vous êtes blessé (ajoutez 1T pour les soins). Mais vous réussissez à abattre l'homme. #08.
69. L'escalade est très pénible et longue (ajoutez 2T). En chemin vous êtes interpellé par un homme embusqué (#102).

70. Il vous emmène en #08.

71. Ce n'est pas le mot de passe, #104.

72. On vous fait très mauvais accueil. Vous perdez 2T à discuter votre libération. Si vous payez 50$, RT ; sinon ajoutez 1T par tranche de 10$ que vous ne payez pas, puis RT.

73. Aussitôt, les cow-boys ouvrent le feu en vous injuriant ; manifestement ils n'aiment pas ce Tim le Boucher. Une balle perdue vous oblige plus loin à faire une pause pour vous soigner : ajoutez 2T, puis RT.

de 40$ par homme, à condition que vous preniez les cinq (si vous n'en voulez pas cinq, payez 50$ par homme) (+ mercenaires). RT.
82. Le shérif local est très sensible à vos problèmes : il vous promet, gratuitement, l'aide de son adjoint pour le jour J (+ mercenaires, sauf si vous êtes dans la République de San Carlos). RT.
83. Une grande course de chevaux est organisée en ville. Si vous y participez, payez 10$ et tirez 1d6 : avec 1, #96 ; avec 2 ou 3, #94 ; avec 4 ou 5, #60 ; avec 6, #61. Sinon RT.
84. Un type au faciès patibulaire vous fait face dans la grande rue : il est décidé à se battre en duel contre vous. Jetez 1d6 pour lui, puis 1d6 pour vous : celui des deux qui sort le plus grand chiffre est le plus rapide. Si c'est vous, RT ; si c'est lui, ajoutez 1T pour soigner votre blessure.

51. La piste est dégagée, facile à suivre, et votre cheval est en pleine forme : vous pouvez avancer de cinq cases, au plus, sans tirer de rencontre, mais en restant sur la route. RT.
52. Vous croisez la diligence. Si vous désirez la rencontrer, jetez 1d6 : de 1 à 3, #46 ; de 4 à 6, #59. Sinon RT.
53. Un tonneau, tombé d'un chariot, est en travers de la route. Jetez 1d6 : avec 1 ou 2, il devait contenir de l'eau qui s'est évaporée (RT) ; avec 3 ou 4, il contient des peaux (valeur 80$ dans n'importe quelle ville) ; avec 5 ou 6, il contient un des objets suivants (à votre choix) : une corde, une torche, le plan d'une mine, le portrait de Carlos 1er. RT.
54. Une troupe de paysans de San Carlos : ils sont affamés et vous demandent la charité. Vous leur donnez 10$ ou ajoutez 1T, car ils sont très pressants et vous empêchent de continuer. Puis RT.
55. Deux hors-la-loi vous tendent une embuscade. Jetez 1d6 : avec 1 ou 2, ils résistent (ajoutez 1T) ; avec 3 ou plus, vous en tuez un. Continuez jusqu'à la mort des deux. RT.
56. La diligence fait face à une attaque. Si vous évitez les problèmes, ajoutez 1T, puis RT. Si vous aidez ces voyageurs, tirez 1d6. Pour chaque 6, ajoutez 1T (résistance des bandits) ; avec 1 ou 2, vous tuez un des brigands (ils sont cinq). Continuez jusqu'à la mort de tous ces desparados : vous toucherez alors une récompense de 60$. Puis RT.

cédez. Si vous les possédez, payez 100$; seulement si vous possédez moins de 100$, donnez tout ce que vous avez (sauf 10$) et ajoutez 2T pour les négociations, puis RT.
60. Vous arrivez deuxième, ce qui vous vaut une prime de 50$. RT.
61. Bravo ! Vous avez gagné : empochez la prime (100$), mais vous devez assister à la grande fête en l'honneur du vainqueur (ajoutez 2T). Puis RT.
62. Le marchandage ne prend pas, et votre interlocuteur comprend que vous êtes dans la nécessité : le prix est 40$ et vous ajoutez 1T. Puis RT.
63. Avez-vous réellement rencontré un bûcheron ? Oui, #98 ; non : vous devez quitter le ranch. RT.
64. Il refuse d'en parler et commence à vous trouver louche. Vous insistez, #99, ou vous partez, RT.
65. Vous passez un long moment auprès des cow-boys : l'un d'entre eux doit quitter prochainement le ranch et cherche du travail. Pour 35$, il est votre homme (+ mercenaires). RT.
66. Il vous signale qu'une bande de pillards a été repérée récemment près du « trou d'eau de l'arbre creux » (en 10). RT.
67. Il vous semble bien que l'un des hors-la-loi est recherché : vous l'emmenez avec vous et vous toucherez, dans n'importe quelle ville, une récompense de 100$. RT.
68. Cela facilite grandement les choses. Hélas, en chemin, un tireur embusqué fait feu sur vous. Jetez

74. Il n'y a pas de Slim ici, et certains cow-boys, qui n'aiment pas les rôdeurs, sortent leurs armes. Vous quittez ce ranch au grand galop. RT.

75. Ajoutez 1T. Deux cow-boys sont prêts à vous suivre contre 80$ par homme (+ mercenaires). RT.

76. Une voix se fait entendre au loin : « *Qui es-tu, hombre, et que veux-tu ?* ». Vous expliquez que vous voulez engager des mercenaires, #78 ; vous dites que vous êtes perdu, #112, ou que vous venez de la part des bandidos de Guns Hill, #79 ?

77. Hélas, le cañon est un vrai traquenard pour ceux qui y sont indésirables. Vous êtes finalement capturé et dépouillé de tout ce que vous aviez. Ajoutez 3T, placez-vous à la sortie sud du cañon (vous n'avez plus le droit d'y revenir, danger de mort !). Il ne vous reste plus que votre cheval et 10$ que vous aviez cachés dans votre botte. RT.
78. Six hommes sortent de l'obscurité, fusil au poing. Ils vous ordonnent de les suivre : vous obéissez, #80, ou vous refusez, #114.

79. #109.

80. #13.

81. Jetez 1d6. Avec 1, vous êtes trop exigeant, et le chef est en colère : vous devez quitter le cañon immédiatement. Avec 2 ou 3, le marchandage n'apporte rien (60$ par personne ou RT). Avec 4 ou 5, vous grignotez 10$ par personne. Avec 6, le dernier prix du chef est



85. Vous ressemblez à un hors-la-loi local, et le shérif vous arrête : soit vous payez une caution de 50$ (puis RT), soit vous ajoutez 2T, le temps de le convaincre de sa méprise. RT.
86. 87. 88. La ville est calme, rien à signaler. RT.
89. C'est le jour du rodéo : tous les cow-boys sont au rendez-vous. Si vous y participez, payez 15$ et tirez 1d6 : de 1 à 4, #47 ; avec 5 ou 6, #95. Sinon RT.
90. Si vous êtes dans la République de San Carlos, #48. Sinon RT.
91. Le cercle de tolérance de la ville (de vieilles dames très puritaines) vous invite à une discussion sur les méfaits des armes à feu et des saloons. Jetez 1d6 : avec 5 ou 6, vous réussissez à y échapper; sinon ajoutez 2T et méditez. RT.
92. Vous croisez un des mercenaires que vous aviez engagés précédemment : il est devenu pasteur entretemps et prêche la pauvreté. Il ne sera pas au rendez-vous (– 1 mercenaire) et ne peut même pas vous rembourser. Mauvaise journée ! Bien sûr, ne tenez compte de cette note que dans le cas où vous aviez engagé un marcenaire. RT.
93. Il vous explique que Guns Hill est un repaire et qu'il faut éviter de l'escalader par l'ouest car c'est dangereux. RT.
94. Votre participation est honorable, vous rentrez dans vos frais (empochez 10$). RT.
95. Hélas, vous faites une mauvaise chute et vous devez recevoir des soins (ajoutez 1T). Puis RT.
96. Aïe ! Votre cheval rate une haie et se casse une jambe. Il est perdu ainsi que la course. Vous devez acheter un autre cheval. On vous en propose un pour 40$. Si vous acceptez, RT ; si vous désirez marchander, tirez 1d6 : de 1 à 3, le prix reste inchangé (payez !) ; avec 4 ou 5, #49 ; avec 6, #62.
97. Pour 5$, il vous propose le gîte et le souper. Vous acceptez, ajoutez 1T et #65 ; vous refusez, RT.
98. Le ranchero est ravi de ces nouvelles. Il vous invite à sa table pour souper. Vous y exposez vos problèmes et on vous propose un coup de main. Vous pouvez engager jusqu'à trois mercenaires, pour 30$ chacun (+ mercenaires). Ajoutez 2T, puis RT.
99. Jetez 1d6 : de 1 à 4, il vous tire dessus, une bagarre s'engage et vous perdez du temps (ajoutez 1T) RT ; avec 5 ou 6, il se calme, #66.
100. Pas de chance, vous reconnaissez un des mercenaires que vous aviez engagés (– 1 mercenaire). En revanche, vous récoltez 25$ dans leurs poches et tirez 1d6 : de 1 à 4, RT ; avec 5 ou 6, #67. Bien sûr, ne tenez compte de cette note que dans le cas où vous aviez engagé un mercenaire.
101. L'escalade est très pénible et longue (ajoutez 2T). En chemin, vous êtes pris sous le feu d'un tireur embusqué. Jetez 1d6 : avec 5 ou 6, vous êtes blessé (ajoutez encore 1T). Vous finissez par tuer l'agresseur, #08.
102. Connaissez-vous le mot de passe ? Oui, #103. Si vous ne le connaissez pas, l'homme vous ordonne de jeter votre arme et de lever les bras. Vous vous exécutez, #70 ; vous refusez, #104.
103. Vous criez : « *Les coyotes hurlent à la lune* », #71 ; « *Le shérif est en prison* », #105 ; « *Vive San Carlos !* », #153.
104. Une fusillade éclate. Jetez 1d6 : de 1 à 4, vous n'arrivez pas à vous en sortir (ajoutez 1T) ; avec 5 ou 6, vous tuez le tireur, #08. Continuez jusqu'à la mort du tireur.
105. L'homme se montre et vous invite à le suivre en #08.
106. Ces bandidos sont des habitants de la République de San Carlos en exil. Ils sont très intéressés par l'histoire de San José. Quatre d'entre eux sont prêts à vous aider, contre 25$ par homme (+ mercenaires). RT.
107. Aussitôt, un cow-boy se présente : vous sympathisez tous les deux, et Jim est prêt à vous aider. Deux de ses amis vous promettent d'aller à San José, contre 25$ chacun (+ mercenaires). De plus, Jim vous propose d'aller à Cinaron City et d'y demander Max, au saloon : il pourra sans doute vous trouver d'autres mercenaires à peu de frais. Ajoutez 1T. RT.
108. C'est d'accord si vous payez 5$. Vous acceptez : #75. Vous refusez : RT.
109. Vous avez parcouru une cinquantaine de mètres lorsqu'une fusillade éclate. Vous passez au galop, #77 ; vous ripostez, #111.



110. Vous entendez au loin deux autres coups de feu. Vous avancez, #109 ; vous rebroussez chemin, RT.
111. Votre position est difficile : vous estimez que vos adversaires sont au moins une dizaine, cachés un peu partout. Un choix s'offre à vous : parlementer (#113), forcer le passage (#80) ou rebrousser chemin (RT).
112. On vous explique en riant que le cañon n'est pas un hospice pour voyageurs égarés. Vous forcez le passage, #109 ou vous rebroussez chemin, RT.
113. Jetez 1d6 : de 1 à 4, vous n'êtes pas convaincant et vous devez partir (RT) ; avec 5 ou 6, #78.
114. #77.
115. Avec un certain étonnement, vous découvrez que l'homme vous laisse passer sans rien faire. #13.
116. Avez-vous une torche ou une lampe ? Oui, #190 ; non, #145.
117. Hélas, sa durée de vie est courte, et une partie de votre retour se fera dans le noir. Jetez 1d6 : de 1 à 3, vous perdez 1T, de 4 à 6, vous perdez 2T. Puis RT.
118. Posté à quelques mètres d'eux, vous écoutez la conversation : aucun doute, ils font partie de la bande qui pille régulièrement San José. Vous vous éclipsez (RT) ou vous dégainez votre revolver (#140).
119. « *On ne sert pas ça ici et on n'aime pas les gringos...* ». Plusieurs hommes se lèvent dans la taverne, et vous préférez vous en aller. RT.
120. A l'auberge, plusieurs hommes louches sirotent un whisky. Vous les abordez (#186), vous vous adressez au tavernier (#143) ou vous les ignorez (RT).
121. Contre 35$ chacun, ils vous aideront (+ mercenaires). RT.
122. Le tavernier n'apprécie pas : il fait un signe et les gaillards assis dans la salle se lèvent et viennent vers vous. Vous partez coudes au corps (RT) ou vous faites face (#184).
123. Vous passez une très bonne nuit. RT.
124. La jeune femme avec qui vous passez la nuit est de mèche avec une bande de hors-la-loi située à Guns Hill. Elle vous donne le mot de passe pour les rejoindre : « *Le shérif est en prison.* » Elle vous conseille de grimper par l'est. RT.
125. Le blackbird se joue avec deux dés. Le but est de faire 25 points ou plus en un minimum de lancers. Misez jusqu'à 25$, puis jetez les 2d6 autant de fois que vous le souhaitez. Notez votre nombre de lancers et jetez les dés pour votre adversaire. Le plus rapide à totaliser 25 ou plus l'emporte et entame la partie suivante. Jouez autant que vous le voulez, puis RT.
126. Avez-vous gagné plus de 100$? Oui, #180 ; non, RT.
127. Vous êtes saoul, comme un vieil Indien. Une dénommée Dolly vous emmène chez elle. Vous y cuvez votre whisky, et, plus tard, elle vous conseille, si vous passez par Grande Vallée, d'aller voir le forgeron, un ami qui pourra vous aider. RT.
128. Il vous confirme que la région est infestée de bandes de pillards : à ce sujet, il vous déconseille Guns Hill qui est très dangereux. RT.
129. Le maréchal-ferrant n'est pas très intéressé par vos histoires de bandidos. Néanmoins, contre 5$, il vous donne un tuyau : voux payez (#176) ou vous partez (RT).

130. « *Vous cherchez des hommes de main ? Bof, par ici il n'y a que des cow-boys...* ». Dépité, vous partez. RT.

131. « *Ah, Molly... Bon, allez au trou d'eau de l'arbre creux* (10), *vous y trouverez quelques desperados en mal d'aventure.* » Vous partez, RT.

132. « *Ah, Dolly la douce... Oui, oui. Bon, si vous passez par Santa Maria, ne buvez pas de tequila, demandez plutôt un « triple corsé », le patron vous aidera.* » Nanti de ce précieux renseignement, vous partez. RT.

133. Vous buvez un verre (payez 2$) et conversez avec elle. Elle vous présente un ami qui est intéressé par votre proposition : contre 50$, il s'engage à être au rendez-vous (+ mercenaires). RT.

134. « *Slim, connais pas. Et puis vos histoires ne m'intéressent pas, on a assez de problèmes comme ça par ici.* » Vous n'insistez pas, vous réglez votre verre (2$) et RT.

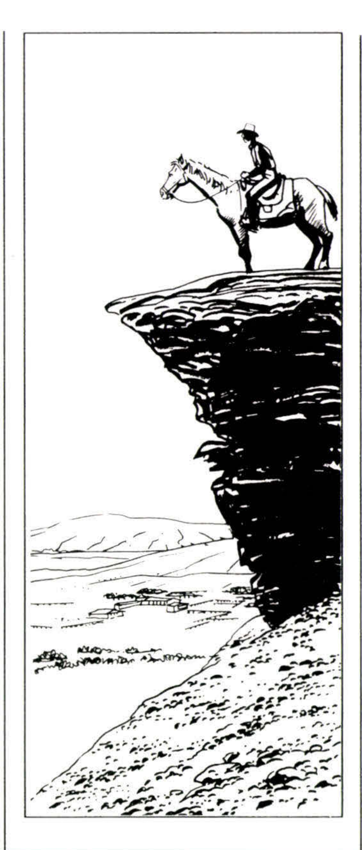
pour une bonne cause. Pour 10$, le tavernier vous indique où en trouver. Vous payez, #185, sinon #122.

144. « *C'est un bon ami, que puis-je pour vous, gringo ?* » Vous lui expliquez et, bientôt, devant une tequila, il vous propose trois amis, habiles tireurs. Pour 35$ chacun, ils iront à San José (+ mercenaires). Puis RT.

145. Hélas, il vous semble impossible de vous aventurer dans le noir, les risques sont énormes (puits de mine, zones précaires,...). RT.

146. Le gamin connaît bien le village de San Miguel : il vous engage à aller voir le maréchal-ferrant de sa part. Le bambino s'appelle Pepito. RT.

147. Vous vous réveillez au matin avec un violent mal de crâne : pas de doute, on vous a assommé pendant votre sommeil. De plus, on vous a dévalisé : il ne vous reste que 10$, que vous aviez cachés dans votre botte, et votre cheval. Car vous n'êtes plus dans l'hacienda, mais en travers de la route, au carrefour entre Santa Maria, Los Demoños et Tortillas City. #157.



Maria. Vous pourrez emprunter ce chemin quand vous le voudrez. RT.

160. Tout va bien, vous gagnez la sortie. RT.

161. Ils éclatent de rire : « *Maria, Maria qui ? C'est une plaisanterie douteuse, gringo ! Je vous conseille de filer avant que nous ne cessions de rire.* » Mieux vaut partir. RT.

162. Le shérif fera ce qu'il a dit, si bien que le jour J, à San José, vos adversaires en seront grandement diminués. Vous pourrez leur ôter cinq hommes. RT.

163. « *Des Pepito, j'en connais trente. On n'aime pas les gringos ici. Partez !* » Vous n'insistez pas devant un tel accueil. RT.

164. Il n'y a plus de maréchal-ferrant au village depuis dix ans ! Vous ralez, puis RT.

165. « *C'est le forgeron de Grande Vallée qui vous envoie. Très bien, je peux vous aider.* » Il siffle deux coups et apparaissent trois hommes portant sombrero et poncho : « *Pour 30$ chacun, ils sont prêts à se battre, contre El Diablo s'il le faut !* » (+ mercenaires). RT.

135. « *Ah, ce vieux Jim, toujours gaucher ? Bon, je crois pouvoir vous aider.* » Vous attendez une ou deux heures (ajoutez 1T), et Max revient, accompagné de quatre hommes. Pour 25$ chacun, ils seront au rendez-vous (+ mercenaires). Puis RT.

136. Sans se retourner, il avance dans la grande rue. Tout à coup, il tourne à droite et vous vous retrouvez dans une impasse : au bout, quatre hommes avec des sombreros encadrent l'inconnu. Vous fuyez à toutes jambes (#139), vous attendez (#168).

137. Demandez-vous un « double sec » (#119), un « triple corsé » (#165) ou une « red tequila » (#154) ?

138. Il n'est pas très bon, coûte cher (4$), mais vous vous sentez mieux. Hélas, on vous dit que personne en ville ne se risquera à s'opposer aux bandidos. RT.

139. Mieux vaut quitter cette ville avant d'avoir des ennuis. RT.

140. Avant qu'ils n'aient pu vous ajuster, vous les abattez. Sur eux vous trouvez 25$; de plus, vous ôterez trois pistoleros dans leur camp, au jour J de la grande bataille. RT.

141. Contre 25$ chacun, ils vous aideront (+ mercenaires). RT.

142. « *Ok, comptez sur moi, j'irai voir ce qui se trame.* » Rassuré, vous partez, RT.

143. Vous lui expliquez que vous cherchez des hommes sachant tirer,

148. Assez rapidement, vous sympathisez avec certains. A grands renforts de tequila, vous les faites parler : vous comprenez que c'est d'ici que partent les raids sur San José, mais face au nombre imposant de pistoleros présents, il n'y a aucune action à tenter. Néanmoins si, plus tard, un shérif vous propose de venir inspecter l'hacienda, ajoutez 20 au nombre qui vous sera alors proposé et lisez le paragraphe correspondant. Le lendemain, RT.

149. Quand vous serez de retour à San José, vous pourrez ôter cinq hommes dans le camp des pistoleros. Vous quittez l'hacienda à la hâte et vous vous retrouvez sur la route au carrefour entre Los Demoños, Santa Maria et Tortillas City. #157.

150. Ils vous tirent dessus et c'est de justesse que vous vous en sortez. Néanmoins, il vous faut des soins (ajoutez 2T). RT.

151. « *Ah oui, Sally. Très bien, allez au trou d'eau de l'arbre creux (10), vous y trouverez des desperados en mal d'aventure.* » Vous le remerciez et vous partez. RT.

152. Après quelques coups de feu, vous vous rendez compte que l'homme est stratégiquement placé et que vous ne pourrez pas passer. Vous partez (RT) ou vous jetez votre arme et demandez à parler (#115) ?

153. Ce n'est pas le mot de passe, #104.

154. C'est fort, mais ça rafraîchit. Vous vous sentez fatigué et vous faites la sieste, un peu malgré vous. #166.

155. Ils vous proposent leurs services : trois d'entre eux sont d'accord pour aller à San José contre 30$ chacun (+ mercenaires). Puis RT.

156. Ce sont des rebelles au régime, prêts à tout pour le faire chuter. Vous sentez que vous avez des points communs. Ils vous parlent d'un parchemin volé qui démontrerait la malhonnêteté des dirigeants : #155.

157. Dorénavant, la zone située à l'ouest de cette route (tout le coin sud-ouest), vous est interdite sous peine d'être tué par les pistoleros. RT.

158. Silencieusement, vous vous faufilez entre les bâtiments. Vous passez devant l'écurie et vous constatez qu'elle contient plus de quarante chevaux et tout un arsenal : pas de doute, les raids contre San José partent d'ici. Vous mettez le feu aux écuries (#149) ou vous retournez vous coucher comme si de rien n'était (#147) ?

159. Il vous signale qu'il y a un gué entre le petit bois et la forêt qui est sur l'autre rive, à l'ouest de Santa

166. Vous vous réveillez le lendemain (ajoutez 2T) en travers de la route, au carrefour entre los Demoños, Santa Maria et Tortillas City. Il ne vous reste plus que 10$, cachés dans votre botte, et votre cheval. Bonne chance ! RT.

167. Tequila-eau fraîche, quoi de plus désaltérant. Vous vous asseyez dans un coin d'ombre et dégustez votre breuvage. Sans vous en apercevoir, vous vous endormez rapidement. #166.

168. « *Ok, gringo. Tu cherches des hommes courageux pour lutter contre les bandidos ? Tu en as trouvé cinq. Pour 50$ chacun, nous irons à San José.* » (+ mercenaires). Puis RT.

169. Vous vous payez un autre verre (payez 4$ en tout), puis RT.

170. « *Ouais, vous cherchez des mercenaires ? Bon, restez là, je vais chercher quelques amis.* » Il vous sert un autre verre (4$ en tout) et, trois heures plus tard (ajoutez 2T), Max revient avec deux hommes : « *Pour 50$ chacun, ces deux gaillards vous aideront.* » (+ mercenaires). Puis RT.



171. Vous vous êtes trompé de nombre : RT.

172. « *Tim... hum.... comment va-t-il ? Hélas, boy, je ne peux rien pour vous : pas d'hommes libres dans le coin.* » Tant pis, vous buvez votre verre (2$) et vous partez. RT.

173. L'homme, visage sombre, cigarillo au coin de la bouche, vous regarde étrangement. Il vous écoute sans mot dire. Puis, après un long silence, il se lève et sort du saloon. Vous le suivez (#136) ou vous ne perdez pas votre temps (#169) ?

174. Venez-vous de la part de quelqu'un ? De Slim, #134 ; de Tim, #172 ; de Jim, #135 ; ou de personne, #170 ?

175. Vous leur montrez votre parchemin : c'est une explosion de joie et vous êtes porté en triomphe. Aussitôt, ils sont prêts à tout pour vous. Pour le jour J, vous ajouterez (gratuitement !) huit mercenaires dans votre camp. Puis RT.

176. « *Évitez le trou d'eau de l'arbre creux (10), votre cheval s'y empoisonnerait.* » Vous le remerciez pour cet avis. RT.

177. De la part de Molly (#131), de Sally (#151) ou de Dolly (#132) ?

178. Venez-vous de la part de quelqu'un ? Oui, #177 ; non, #130.

179. Jetez 1d6 pour vos agresseurs, ajoutez 1 point ; jetez 1d6 pour vous. S'ils font un score supérieur au vôtre, vous perdez tout ce que vous aviez gagné. Sinon vous sortez vainqueur de cette belle bagarre et vous allez vous coucher. RT.

180. Bravo ! Vous êtes un grand joueur et on vous offre quelques verres pour fêter cela. Mais vous vous êtes attiré la jalousie et, plus tard, vous êtes attaqué par cinq types mal rasés dans une ruelle de la ville : #179.

181. Le verre coûte 1$. Si vous en buvez moins de dix, RT ; sinon, #127.

182. Le principe est celui du 421 (trois dés), mais les seules combinaisons acceptées sont les paires et les brelans. Misez 10, 20 ou 30$. Jetez trois dés, une, deux ou trois fois. Votre jeu est fait ; jetez les dés pour votre adversaire (autant de fois que vous). La plus forte combinaison l'emporte. Jouez autant que vous le voulez, puis #126.

183. La jeune fille qui vous apporte l'eau chaude paraît bavarde ; elle vous conseille d'éviter le poker au saloon. RT.

184. Jetez 1d6 : avec 5 ou 6, ils saluent votre courage et proposent de discuter (#186) ; sinon, vous êtes chassé de la ville à coups de revolver (ajoutez 1T pour vos soins). RT.

185. « *Tournez-vous* », dit-il. Il s'agit en effet des hommes assis dans la salle : #186.

186. Après un ou deux verres (3$), vous comprenez qu'ils sont prêts à vous suivre, moyennant finances. Chacun se vend pour 50$, aucun marchandage possible (+ mercenaires). RT.

187. Désolé, il n'y a plus de mercenaires en ville. RT.

188. Ils vous proposent du café. Après cette courte pause, vous repartez. RT.

189. Vous trouvez un vieux coffre. Dedans, outre des pépites (valeur 150$ dans n'importe quelle ville), un parchemin écrit en espagnol. Si on vous parle de ce parchemin plus tard, ajoutez 20 au nombre auquel vous serez envoyé et lisez le paragraphe correspondant. Il vous faut maintenant sortir. Avez-vous une torche (#117) ou une lampe (#160) ?

190. Jetez 1d6 : avec 1, vous vous perdez lamentablement et vous errez longtemps (ajoutez 2T) ; de 2 à 5, vous avez du mal à vous orienter (ajoutez 1T) ; 6, votre parcours est sans faute. Dans tous les cas : #189.

191. #116 : dès qu'on vous demandera de jeter 1d6, ignorez le résultat, votre plan est parfait.

192. Vous sympathisez. Pour 25$, il accepte de vous aider (+ mercenaires). Puis RT.

RENDEZ-VOUS A SAN JOSE

Vous êtes de retour à San José ; autour de vous de nombreux mercenaires se regroupent ; les armes scintillent au soleil. Le moment est venu de rendre à ce village toute sa dignité et d'effacer le malheur de ces derniers mois.

La bataille de San José débute à T = 50.

• Vous êtes en avance ?

Cela vous permet d'organiser les défenses. Si T est inférieur à 46, ajoutez quatre hommes dans votre camp ; si T = 46, 47, 48 ou 49, ajoutez deux hommes dans votre camp.

• Vous êtes en retard ?

La bataille est déjà commencée et certains des mercenaires qui vous attendaient sont en difficulté. Otez un homme dans votre camp par T au-dessus de 50 (ex. : si T = 53, vous perdez trois hommes).

• Feu à volonté !

Cinq des villageois, seulement, sont armés. Au départ de votre aventure, le rapport des forces était donc de quarante contre cinq en faveur des pistoleros. Qu'en est-il maintenant ? Utilisez la feuille de combat où les deux camps sont symbolisés l'un en dessous de l'autre. Soulignez dans chaque camp les forces en présence (un homme = une case). Jetez 1d6 : si vous sortez de 1 à 3, les bandidos viennent de tuer l'un des vôtres (noircissez une case dans votre camp) ; si vous sortez de 4 à 6, c'est l'inverse (noircissez une case chez les pistoleros). Continuez ainsi jusqu'au noircissement complet de l'un des deux camps. Ce dernier a perdu, la bataille de San José prend fin.

• Votre camp a perdu ?

Les villageois de San José vivront dans une misère croissante, et votre nom sera maudit à jamais.

• Tous les bandidos sont morts ?

San José est enfin libéré de leur odieux chantage. Combien vous reste-t-il d'hommes ?

— plus de 10 : c'est un triomphe pour la liberté et vous pourriez envisager d'offrir vos services aux paysans de la République de San Carlos, pour lutter contre la dictature. Inscrivez votre nom dans l'Histoire...

— entre 5 et 10 : une belle victoire que les habitants de San José fêteront du mieux de leurs moyens. Vous êtes un héros.

— moins de 5 : ce fut très dur et très juste, peut-être pourriez-vous rester et devenir le shérif de San José ?...

VISITE GUIDEE

Pour visiter cet étonnant monument, il ne vous suffira pas de suivre le guide. Vous êtes au pied de l'escalier, en bas à droite. Vous voulez monter au temple, tout en haut. Mais, hélas, un certain nombre de portes font obstacle à votre progression. Car elles sont fermées à clef. Chacune d'elles est repérée par une lettre. Vous trouverez la clef correspondante dans la tour surmontée du fanion portant la même lettre.

Bonne visite !

Solution dans le prochain numéro

E C L A T A N T !

CASUS BELLI

PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION

LUDOQUIZ



1 Au Monopoly, vous pouvez tirer des cartes de la :

a. caisse d'épargne
b. banque
c. caisse de communauté

2 Le bridge actuel est aussi appelé:

a. bridge contrat
b. bridge plafond
c. bridge aux enchères

3 Au tarot, le total des points du jeu est égal à:

a. 78
b. 91
c. 120

4 Vous gagnez avec 9 au :

a. black jack
b. craps
c. baccara

5 Le genre de casse-tête où l'on doit remplacer des nombres écrits en toutes lettres par des nombres exprimés en chiffres est appelé:

a. palindrome
b. cryptarithme
c. logigrille

6 Au gin-rummy, l'as vaut :

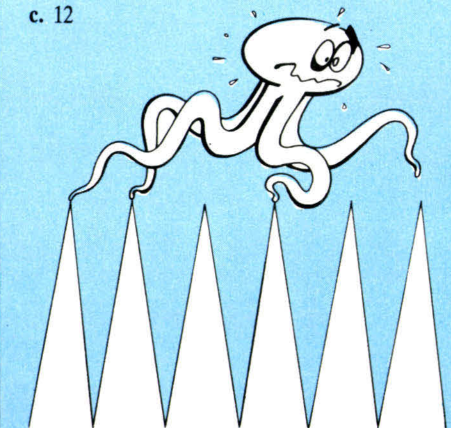
a. 10 points
b. 11 points
c. 15 points

7 Le 10 000 se joue avec :

a. 2 dés
b. 4 dés
c. 6 dés

8 Au backgammon, quand vous perdez un gammon après avoir pris "beaver" un videau à 2, combien de points avez-vous perdus ?

a. 6
b. 8
c. 12

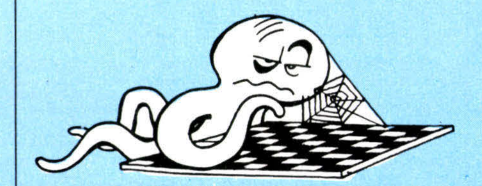


9 A quel jeu emploie-t-on le terme "Sente"?

a. go
b. Othello
c. shogi

10 Dans quel jeu trouve-t-on le personnage de Henri Feufeu ?

a. Le Gang des Traction-avant
b. Cluedo
c. Les Joyeux Combinards



11 Aux échecs, les Olympiades ont lieu tous les :

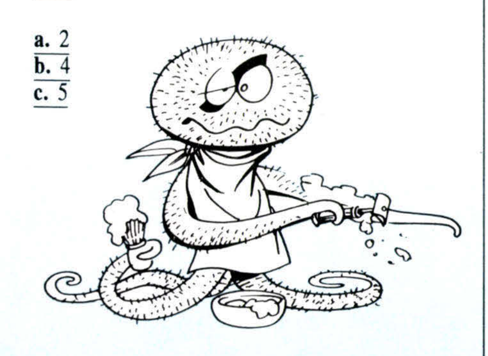
a. 2 ans
b. 3 ans
c. 4 ans

12 Le plus grand salon consacré aux jeux a lieu tous les ans à:

a. Paris
b. Milan
c. Nuremberg

13 Au barbu, combien y a-t-il de contrats positifs ?

a. 2
b. 4
c. 5



14 Le Master Mind s'appelait à l'origine :

a. le petit futé
b. le petit malin
c. le plus malin

15 Les tuiles du mah-jong sont numérotées de :

a. 1 à 9
b. 1 à 12
c. 1 à 16

16 Au Boggle, un mot de 8 lettres rapporte :

a. 5 points
b. 8 points
c. 11 points

17 Quel jeu est basé sur des rébus ?

a. Sumito
b. Dingbats
c. Jaeva

18 A l'awele, combien de pions faut-il avoir pris pour gagner ?

a. 15
b. 20
c. 25

19 Au jeu "Des chiffres et des lettres", la finale de la coupe des clubs se déroule chaque année à:

a. Nîmes
b. Antibes
c. Monte Carlo

20 En compétition de jeu de dames, les 50 premiers coups doivent être joués en :

a. 2 heures
b. 3 heures
c. 4 heures

21 Quelle équipe a gagné de nombreux championnats du monde de bridge en jouant le "trèfle de précision" ?

a. la France
b. les USA
c. l'Italie

22 L'Immortel est un jeu de :

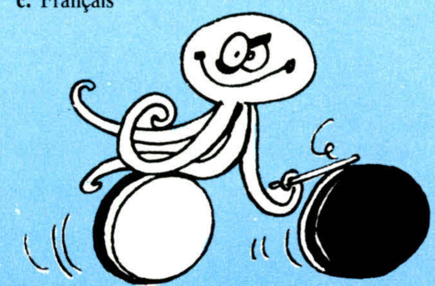
a. questions
b. cartes
c. pions

23 Le Scrabble a été inventé en :

a. 1931
b. 1946
c. 1954

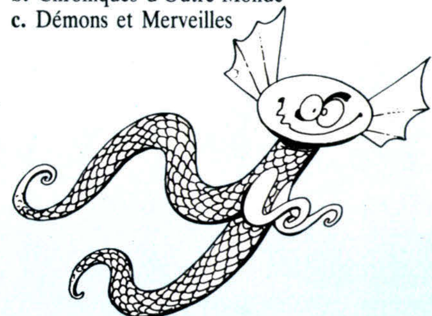
24 Le dernier championnat du monde d'Othello a vu la victoire d'un :

a. Américain
b. Japonais
c. Français



25 Lequel de ces noms n'est pas le titre d'une revue de jeux de rôle ?

a. Dragon radieux
b. Chroniques d'Outre-Monde
c. Démons et Merveilles



26 Aux échecs, le début 1. g4 est appelé:

a. ouverture Anderssen
b. Orang-outang
c. ouverture Grob

27 Au skat, que désigne le mot "skat" ?

a. les cartes restantes
b. le plus haut contrat possible
c. le gagnant

28 Lahire, qui a donné son nom au valet de cœur, était le compagnon de :

a. Roland
b. Jeanne d'Arc
c. Lancelot



29 Qui a dit : "L'homme... n'est tout à fait homme que là où il joue" ?

a. Schiller
b. Jeanne d'Arc
c. Lancelot

Solutions page 108

DANS L'ESPACE

Suite des aventures spatiales des Mega. Après l'équipement militaire, très officiel, voici un autre spécimen d'engin, de type privé celui-là. Selon les cas, les Mega peuvent très bien le trouver dans leur camp, ou face à eux! Dans une prochaine gazette, nous traiterons un domaine qui devient indispensable: le combat spatial...

Bouche-trou pour les joueurs aux réactions imprévues, allié d'exception dans une situation désespérée, adversaire redoutable, l'Avata est un astronef "prêt-à-jouer", qui introduira une touche supplémentaire de réalisme dans tous vos scénarios œcuméniques. La localisation du sas principal, des tourelles, des lance-torpilles et des coursives secondaires (genre labyrinthe) est laissée à l'appréciation du MJ qui les situera suivant son besoin.

L'AVATA

Prenons un peu de recul: l'Œcumène est vaste et mord sur deux galaxies. C'est dans la constellation de Rigel, située à l'extrême bord de la frange de Gae, que sévit un engin spatial des plus intéressants.

Ancien petit cargo de fret, l'Avata, ex-"fusante tortue", a été transformé en puissant vaisseau de combat par les bons soins de son actuel capitaine, Stange Seaminex.

Une partie de son imposante soute a été transformée en berceau d'envol pour un chasseur de combat (le méta-chasseur Scorpion, voir *J&S* n° 51); une autre partie est occupée par une propulsion supplémentaire Dog, et seul un sixième de son ancienne surface sert toujours de soute (tout cela sans modification de son apparence extérieure).

Ces transformations discrètes s'étendent d'ailleurs à la majeure partie du vaisseau: structure et blindage renforcés, extension de la partie habitable (originellement prévue pour un équipage de cinq hommes), montage de sept tourelles laser et de trois lance-torpilles particulièrement performants.

Ainsi modifié, l'Avata est officiellement classé "vaisseau d'exploration". Avec Seaminex à ses commandes, ce vaisseau est en pratique un "module mercenaire" très prisé et coûteux, car réellement efficace, comme il l'a prouvé en de maintes occasions.

Enfin, l'apparence de l'Avata, lourde, vétuste et presque comique, peut créer bien des surprises...

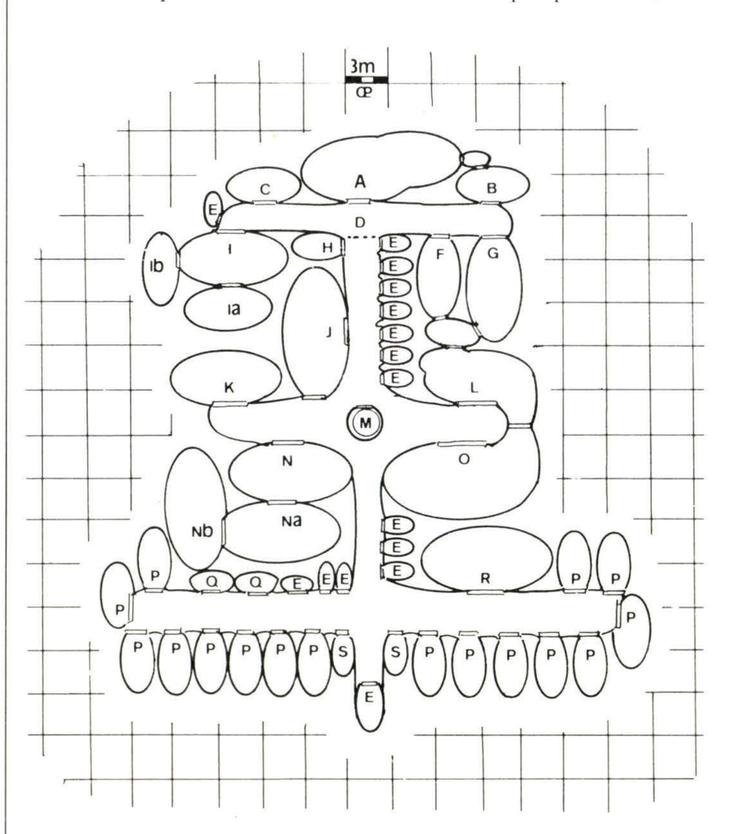
COUPE DE LA PARTIE HABITABLE PRINCIPALE

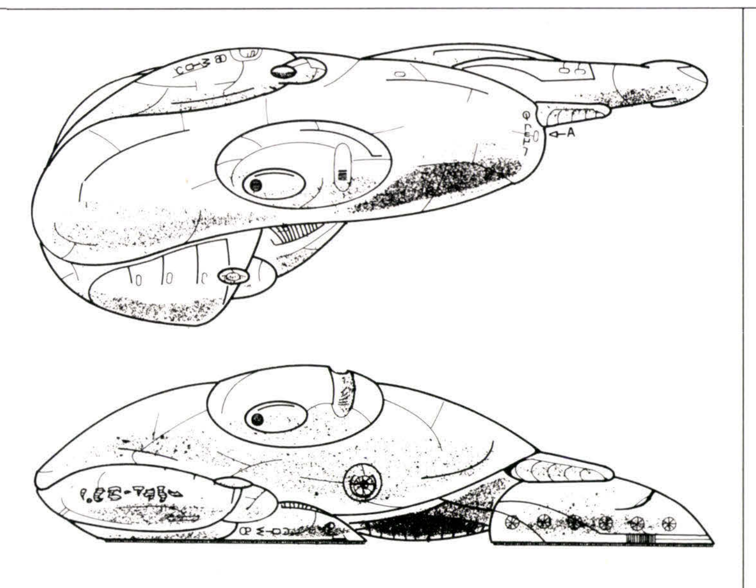
A. poste de pilotage
B. centre des différents contrôles, ordinateur de secours, régulation des conditions de vie dans les différentes parties, ascenseurs...
C. cabine du commandant
D. couloir transversal, pouvant être fermé par une paroi blindée depuis A, B, C
E. ascenseurs directs: vers le sol, les tourelles, les boyaux de réparation, la soute, le berceau du chasseur, les coursives secondaires
F. chambre froide
G. cultures hydroponiques (grande joie du biologiste)
H. cabine des invités: munie d'un double sas, convient à différents types de conditions de vie
I. infirmerie
Ia. salle d'opération
Ib. salle d'hibernation, pour blessés ou malades ne pouvant être soignés, "d'une contenance de trois lits"
J. armurerie, contenant toutes les armes imaginables, de l'ouvre-boîtes au canon à infrason, avec une ouverture spéciale pour la distribution des armes en cas d'alerte.
K. salle de psychologie: offrant une atmosphère propre aux discussions intimes, elle contient en outre deux cabines de simulation: pilotage à vue, tir, réflexes, jugement...
L. cuisine, automatique ou manuelle
M. ascenseur principal
N. salle de réunion
Na. salle de loisirs
Nb. salle de projection, avec une micro-filmothèque
O. salle à manger
P. cabine de l'équipage, pour deux hommes
Q. cabine d'isolation, avec ambiance "prison haute sécurité": parois renforcées, double sas, équipement de surveillance couplé à B
R. salle d'entraînement: tatami, musculation, gym, tir de contact
S. salle de bain, toilettes communes.

FICHE TECHNIQUE

• Dimensions
longueur: 172 m, largeur: 68 m, hauteur: 45 m, masse: 230 140 t, soute vide.

• Propulsion
- ultra-espace: par translateur dimensionnel; capable de vitesse ultra-luminique, l'ordinateur de vol de l'Avata a une marge de 8-230 nano-secondes lors de ces sauts (le translateur le plus performant, à ce





jour, lors d'un saut, la distance, n'ayant quasiment aucune incidence, demande une marge de 2-6 nanosecondes. Ce translateur si efficace coûte quand même douze fois le revenu annuel brut d'Alphanor, une des planètes les plus riches de la première galaxie (la nôtre);
- vide: propulseur Dog (détournement des ondes gravitationnelles, voir le méta-chasseur Scorpion, *J&S* n° 51);
- gazeux: 2 réacteurs modifiés au thorium, à l'arrière;
- liquide: 1 propulseur Loon, aspirant, condensant et soufflant le liquide considéré.

• Equipement
tous les radars, analyseurs, détecteurs connus et efficaces.

• Equipement particulier
ordinateur-vigie, couplé à tous les centres de données existants, repérant tous les vaisseaux et corps flottants, dans un rayon de 100 millions de km. Dans le cas de vaisseaux, l'ordinateur donne tous les renseignements disponibles: nationalité, origine, immatriculation, destination, caractéristiques techniques,...

• Armement
- 7 tourelles laser de puissance moyenne: 140+1D100 dgts, utilisées lorsque le vaisseau est au sol ou en combat gazeux, avec opérateurs.
Une d'entre elles est placée juste au-dessus de la partie habitable frontale, (A du dessin) les 6 autres sont disposées à intervalles égaux sur toute la surface du vaisseau.
- 3 lance-torpilles tachyon à chargement accéléré, pouvant lancer 2 torpilles autoguidées par seconde, avec une accélération initiale de 260 G, d'une portée maximale d'un million de km. Chaque lance-torpille a une réserve de 4 torpilles (généralement, une suffit); dégats: 300 + 3D100.

• Résistance
- coque extérieure: 670, et 420 autour des propulseurs, à l'arrière; parois intérieures: 90; sas principal: 230; ascenseur principal: 140; ascenseurs secondaires: 70; paroi couloir D: 150; portes partie habitable: 60; autres portes-sas: 110; cabine d'isolation: 210; tourelles: 410.

NB: une torpille autoguidée suit un "volume/masse/énergie" défini lors de son lancement et, munie d'un radar très précis de poursuite, elle ne peut être leurrée, comme les premiers modèles; elle ne peut être cependant programmée pour toucher un endroit précis de la cible, et explose "dans le tas".
A l'opposé, pour une torpille radioguidée, la précision du tir dépend de la compétence de l'opérateur, l'ordinateur gérant, lui, la propulsion. Ces torpilles sont utilisées à courte ou moyenne portée.

• Vitesse
- vide: 0,97c (c=vitesse de la lumière).
NB (à l'intention du savant Elanore Adell de Pandore 3): si de la matière classiquement propulsée dans l'espace commence à se transformer en énergie pure aux environs de 0,80c vitesse lumière, le propulseur Dog (à l'origine propulseur Jarnell, et dont vous devriez vous porter acquéreur) engendre un autre champ que les deux magnétiques connus (*J&S* n° 51) appelé "champ Jarnell", centré à 1 km du vaisseau, et qui annule cette transformation (par une imperceptible modification de l'espace normal) jusqu'à 0,99c vitesse lumière.
• Deux vaisseaux, équipés de propulseurs Dog en action, voulant se coupler (ou s'aborder) produiront une explosion équivalant à celle d'une bombe atomique de plusieurs milliards de kilotonnes, de par la simple interaction de leurs champs; la même réaction se produira au contact d'un astronef de propulsion classique ou d'une atmosphère quelconque, une atmosphère étant, par opposition au vide, une matière "lourde".
La propulsion au thorium, bien que beaucoup plus lente, est aussi opérationnelle dans le vide.
• L'Avata n'est pas munie de capsules de secours (voir *J&S* n° 51), mais possède des fauteuils gyroscopiques anti-G; ses manœuvres de décrochement sont cependant limitées à 17G.
- gazeux: fort de ses sur-réacteurs et de sa charpente renforcée, l'Avata encaisse toujours 17G d'angle maximum (le type de propulsion Dog permet, en outre, lors de l'entrée dans l'atmosphère, la procédure de la chandelle hélicoïdale, qui réduit de deux tiers la consommation d'énergie).
- liquide: ne possédant un propulseur liquide qu'en cas de problème, la vitesse de pointe est de 170 km.

• Si l'ultra-propulsion peut être enclenchée à l'intérieur d'un système gravitationnel, la réintégration en espace normal ne peut se faire (à moins de vouloir disparaître complètement... version micro-particules) qu'en dehors de ces systèmes. On passe alors en propulsion "dans le vide", et le trajet jusqu'au système gravitationnel (soleil + planètes + accessoirement divers corps astraux) prend toujours un certain nombre de jours.
Enfin, une année lumière correspond à la distance parcourue par la lumière en une année, soit 9 460 milliards de km, distance universellement reconnue.
• Un transit à partir d'un vaisseau en ultra-espace n'aboutit, au mieux, qu'à la mort du messager, même si celui-ci est réussi, ou, au pire, à l'apparition du messager dans les limbes, vivant, sans espoir d'en sortir (la composition moléculaire du corps ayant été réajustée à ce milieu).

L'EQUIPAGE

•Le commandant, Stange Seaminex
ancien baron terrien sur Koryphon, chassé de ses domaines ancestraux par les rédemptionnistes, il s'envola avec la fortune amassée par les générations précédentes; homme d'action et aventureux, il en plaça une partie dans des valeurs économiques sûres (l'emprunt œcuménique) et l'autre partie dans l'Avata, équipage compris.
Seaminex est un homme de taille moyenne, pas spécialement lourd ou massif, mais, lors de ses mouvements, ses vêtements se tendent sous la torsion de ses muscles. Ses manières sont courtoises, ses traits banals, ses joues plates, et ses cheveux noirs, épais et courts au-dessus d'un front large et bas.
Il est d'habitude laconique et de tempérament secret, imperturbable; son assurance naturelle est souvent assimilée à de l'orgueil.
I 16 D 15 Vo 15 E C 9 P 13 R 14 F 12 Vi 14 A 18 att 16 def 16 RT 180, taille 1,72 m, poids 76 kg. Apparence: banale. Réputation: selon les personnes et les endroits, qu'il s'est lui-même constituée à coups de rumeurs bien dosées.
Affinité: baroudeur (romantique) + diplomatie

• Le second, As de Sède
Néxien d'origine, bedonnant, le cheveu rare, aux déplacements vifs et précis. Digne de sa race, il fait souvent preuve d'une vitesse hors de rapport avec sa corpulence.
I 14 D 14 Vo 15 C 12 P 11 R 19 F 11 Vi 10 A 14 (E 13 att 16 Def 17 RT 168, taille 1,68, poids 79 kg AFF technique

• les hommes d'équipage
actuellement au nombre de 12, tous spécialisés: pilotage (1), linguistique (7), biologie (4), psychologie (7), diplomatie (6), physique (5), combat (2), électronicien (1), mécanicien (1), "bricoleur" (voleur, baratineur: 9), médecine (4).
Les caractéristiques varient entre 10 et 17, avec un minimum de 12 en intelligence, équilibre, réflexe et adaptation. Tous ont de fortes notions de survie, de médecine élémentaire et de combat (le biologiste, en dehors de sa passion pour les légumes et les bonsaï, est un maître en arts martiaux).
Ils forment une équipe soudée, bien payée. Ils sont très familiers mais respectueux avec leur commandant (qui leur en a montré des bonnes!). Tous se connaissent parfaitement, et le psychologue veille à ce qu'aucune friction n'apparaisse; en pratique, le physicien tient le rôle de cuisinier lorsque l'on veut de bons repas, et il y a toujours six hommes de quart, principalement en A, B, I, J, M et le sas principal (à terre).

Erratum: dans l'article sur le chasseur Scorpion (*J&S* n° 51), au lieu de lire:
• Vitesse:
- gazeux: jusqu'à 3G, il faut lire: gazeux: jusqu'à 13 G.

DE NOMBRES ET DE MYSTERES

PETIT ECHAUFFEMENT

Classique mais peu connu. Il s'agit de placer ici les neuf chiffres, de 1 à 9, pour que les opérations soient exactes. Ce n'est pas trop difficile et il n'y a qu'une solution.

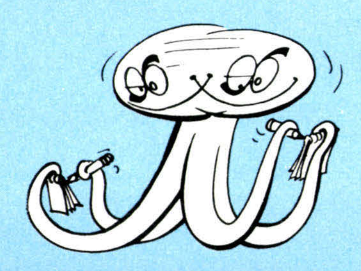
```
. . × . = . .
        + . .
        = . .
```

SEPT FOIS...

Il s'agit ici de placer les dix chiffres, de 0 à 9, de telle sorte que l'égalité soit juste : le premier nombre est égal à 7 fois le second.

. . . . . = **7** × . . . . .

Il n'y a bien sûr qu'une solution !



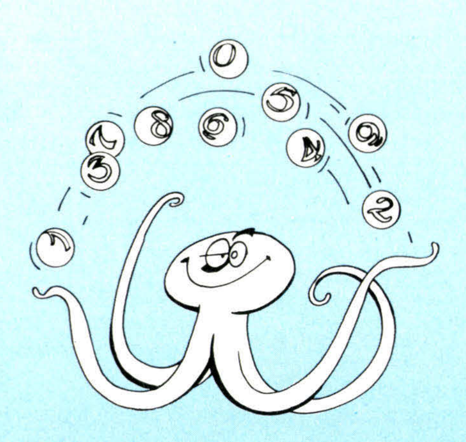
LE RETOUR DES NEUF

1	4	2	8	5	7	6	3	9
1	5	7	5	0	7	3	6	5

Dans les cases de la première rangée de ce tableau, on a rangé les nombres de 1 à 9. Puis on a rempli la deuxième rangée de la manière suivante :
chaque chiffre est le chiffre des unités de la somme du nombre qui se trouve au-dessus de lui et de tous ceux placés à sa gauche.
Ainsi sous 1 on écrit 1, sous 4 on écrit 1+4 = 5, sous 2 on écrit 1+4+2 = 7, sous 8 on écrit 1+4+2+8 = 15 soit 5, etc.
Problème : comment placer les neuf nombres dans la première rangée pour voir apparaître les neuf chiffres de 1 à 9 dans la seconde ?
Ce n'est pas très difficile et il y a plusieurs solutions.

UNE PROPRIETE REMARQUABLE

Le nombre 73 possède une propriété remarquable. Prenons l'un quelconque de ses multiples, par exemple 256×73 = 18688. Partageons-le en deux tranches, celle formée par les deux derniers chiffres, soit 88, et celle formée par les autres chiffres, 186.
Elevons chacun de ces deux nombres au carré et faisons la somme.
$88^2+186^2= 7744 + 34596 = 42340$
Propriété remarquable, ce nombre est aussi multiple de 73!
Mais le nombre 73 n'est pas le seul à présenter cette propriété. Il en existe un autre : trouvez-le !



DIVISIBILITE

Les quatre nombres ABC, AAD, AEF et ACB commencent par le même chiffre et comportent trois chiffres. Si on vous dit maintenant que leur somme est divisible par trois d'entre eux, mais pas par le quatrième, vous devez pouvoir trouver ce dernier et même sa valeur !
Evidemment, une même lettre représente toujours le même chiffre et réciproquement, un même chiffre est toujours représenté par la même lettre.

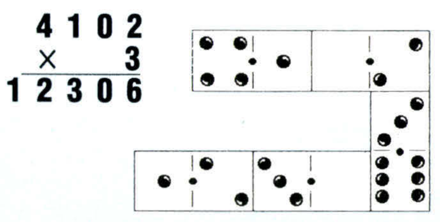
CARRE DE VOISINS

. . . .

Le nombre de huit chiffres ci-dessus est un carré parfait. Sachant que le nombre formé par les quatre premiers chiffres et celui formé par les quatre autres, dans cet ordre, sont deux nombres consécutifs, quel est ce carré de huit chiffres ?

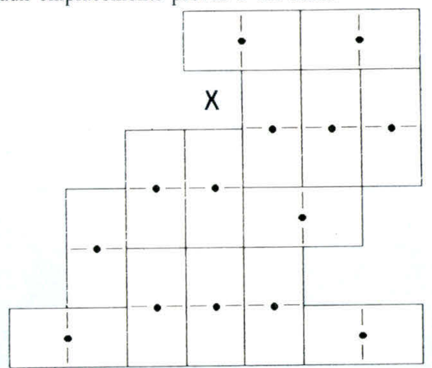
LA MULTIPLICATION DES DOMINOS

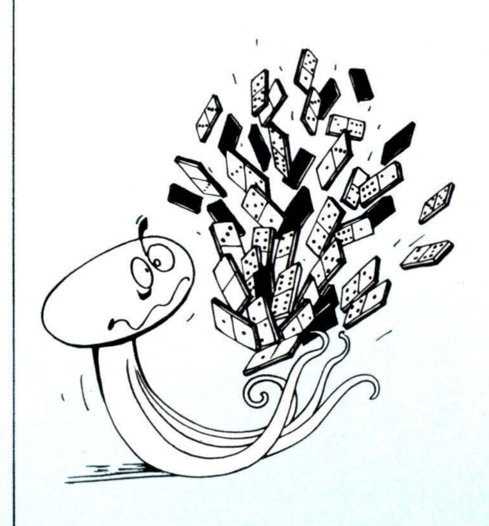
Depuis le n° 47, vous savez très bien utiliser des dominos pour composer des multiplications. La figure ci-dessous nous donne un exemple, en l'occurrence :



Avec 14 dominos d'un même jeu et donc différents, saurez-vous retrouver la multiplication correspondant à la configuration ci-contre ?

Aucun des 6 nombres ne commence par 0 et les dominos doivent être orientés conformément aux emplacements prévus à cet effet.





CRYPTARITHME ROMAIN

2814	. . . .
× 2	× .
5628	. . . .

Par quel chiffre romain (I, V, X, L, C, D, M) faut-il remplacer chaque chiffre de cette multiplication pour obtenir une nouvelle multiplication exacte, mais cette fois-ci exprimée en chiffres romains ?

Un même chiffre sera toujours remplacé par la même lettre (ou chiffre romain). Réciproquement, une même lettre remplacera toujours le même chiffre.

Facile, mais déconcertant !

ALTERNANCE

. × . + . × . + . × . + . × . + . = 1000

Dans cette suite d'opérations, la multiplication alterne avec l'addition.
Remplacez les points par tous les chiffres de 1 à 9, chacun d'eux utilisé une fois et une seule de manière à obtenir 1000 comme résultat.
Attention : dans cette suite d'opérations, chaque opérateur agit sur le résultat obtenu à partir des opérations précédentes.

Exemple : 4×3+6×8+2 se lit :
4 que multiplie 3 = 12, plus 6 = 18, multiplié par 8 = 144 + 2 = 146.

Plusieurs solutions possibles.

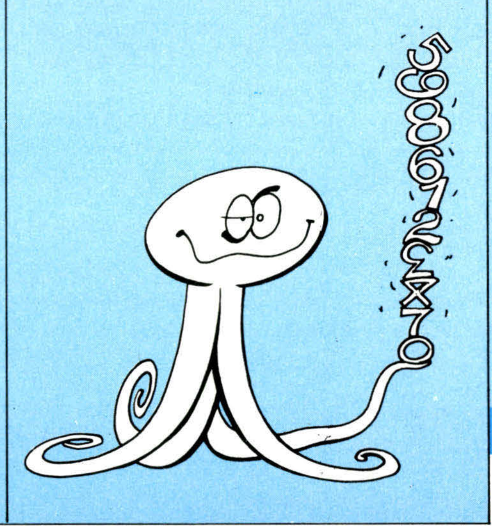
AMUSETTE

Les nombres de 1 à 10 sont écrits les uns à la suite des autres à gauche du signe = (égal) et vous disposez de sept signes + (plus).
Où faut-il placer ces sept signes "plus" pour que le total de l'addition ainsi formée soit égal à 100?

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 = 100

AVEC LES DIX CHIFFRES

En utilisant une fois et une seule chacun des dix chiffres de 0 à 9, il vous faudra écrire simultanément le carré et le cube d'un même nombre.



SYMETRIE

La littérature consacrée aux curiosités mathématiques abonde en opérations symétriques. En voici un exemple.
Déterminez A, B, C, D, E, chiffres tous différents non nuls, pour que l'on ait :

ABC × DE = ED × CBA

Il y a plusieurs solutions.

DENOMBREMENT

Lorsque Paul joue au loto, il ne joue que des grilles de six numéros en s'imposant comme règle d'utiliser tous les chiffres de 0 à 9, chacun d'eux utilisé une fois et une seule.

Exemple : 6, 9, 15, 20, 37, 48.

Sachant que Paul joue huit grilles par semaine et qu'il ne rejoue jamais la même, combien de semaines lui faudra-t-il pour épuiser toutes les combinaisons possibles en respectant la règle qu'il s'est imposée ?

Solutions page 108

LE RETOUR DES MUTANTS

LUDOTHEQUE

A l'autre bout de la galaxie, perdus sur la planète Zéa, les membres d'équipage de l'N-Terprof ont été victimes d'effroyables mutations. Saurez-vous les aider à quitter cette terrible planète ?

Nombre de joueurs: 2 à 6

Matériel:

- le plateau en encart, représentant la zone de la planète Zéa sur laquelle le vaisseau spatial s'est posé
- les pions: 36 pions mutants soit 6 équipes (de 6 couleurs différentes) et 12 pions fusils
- 4 dés à 6 faces
- du papier et un crayon pour chaque joueur.

But du jeu:
Posséder le plus de pions de son équipe à bord du vaisseau spatial N-Terprof lorsqu'il redécollera.

Principe du jeu:
Chaque joueur dirige une équipe de six anciens membres de l'équipage, devenus d'effroyables mutants par suite de leur séjour prolongé sur le sol de cette terrible planète. A leur arrivée, les membres de l'équipage s'étaient groupés en équipes de six individus, et ils entreprirent des recherches dans des directions opposées. Les mutations biologiques qu'ils subirent sur cette planète inhospitalière se révélèrent différentes d'un groupe à l'autre. Chaque équipe forme à présent une espèce particulière, qui se bat pour sa survie. Tous espèrent quitter au plus vite le sol de cette planète. Pour cela, il faudra fournir au vaisseau N-Terprof, l'énergie nécessaire à son décollage.

A ce moment, l'emportera l'équipe qui aura su embarquer le plus de ses membres dans le vaisseau. Elle seule survivra !

Préparation de la partie:
Chaque joueur choisit une équipe de six mutants d'une même couleur, puis deux pions fusils à faisceau d'énergie et inscrit, sur une feuille, le numéro de chacun d'eux, ainsi que leur chargement respectif en énergie, au départ, 20 points. Le joueur attribue ses deux fusils à deux mutants différents de son équipe en posant un marqueur "fusil" face visible sur les pions des mutants correspondants.
Les pions "fusils" ainsi que les équipes non attribués sont écartés du jeu.

Partie à deux joueurs:
Chaque joueur prend deux équipes, place ses pions en deux piles (une par équipe) sur le plateau à des angles diagonalement opposés, c'est-à-dire sur les couples de lettres AE ou CD.

Partie à plus de deux joueurs:
Chaque joueur lance deux dés, celui qui obtient le score le plus élevé place la pile des pions de son équipe sur la lettre A. Ensuite par ordre décroissant des résultats aux jets de dés, le second place ses pions sur la lettre B, le troisième sur la lettre C, etc.

Déroulement de la partie:
Le joueur ayant ses pions placés sur la lettre A commence à jouer; on dit qu'il joue son "tour de jeu". Ensuite son voisin de gauche jouera le sien, et ainsi de suite.
A chacun de ses tours de jeu, un joueur peut effectuer jusqu'à trois actions (ou phases) différentes avec chacun de ses pions en jeu.
Ces trois phases sont dans l'ordre :
- Phase 1: déplacement
- Phase 2: attaque ou transfert
- Phase 3: prospection ou progression.

Chaque joueur commencera son tour de jeu par effectuer les déplacements de ses pions. Sauf pour l'entrée sur le plateau (voir paragraphe suivant), les déplacements sont toujours facultatifs. Puis le joueur passera à la phase suivante, et ainsi de suite jusqu'à la troisième phase, dans cet ordre.

Phase 1. Déplacement:
Au premier tour, chaque joueur ne peut déplacer qu'un seul mutant (au choix) de sa pile. A chaque tour suivant, les joueurs déplacent obligatoirement un nouveau pion de la pile, en plus de leur(s) pion(s) déjà en jeu. Et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les membres des équipes soient en jeu.

- Types de déplacement :

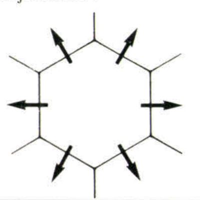
Un joueur peut déplacer tout ou partie de ses mutants en jeu. Chaque mutant peut être déplacé selon l'une ou l'autre des méthodes suivantes :

a. déplacement au sol : un mutant peut se déplacer en plaine d'un nombre de cases inférieur ou égal à son potentiel (inscrit en haut à gauche du pion). Dans d'autres types de terrain, sa marche sera limitée (voir "Les effets du terrain").

b. lévitation : un mutant peut tenter d'utiliser sa capacité de lévitation. Pour cela, le joueur lance un dé:
- si le résultat est inférieur ou égal au potentiel du pion, la tentative échoue, et le mutant ne peut se déplacer à ce tour.
- si le résultat est supérieur au potentiel, le joueur peut déplacer son pion d'autant de cases que l'indique le résultat de ce jet de dé et cela sans tenir compte des effets du terrain.

- Généralités :

Les déplacements s'effectuent dans les six directions possibles, vers les cases adjacentes :

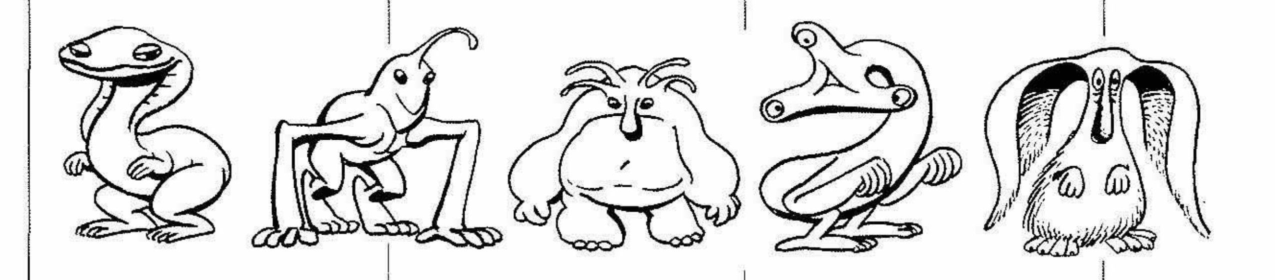


JEUX 52 INEDITS

&

S

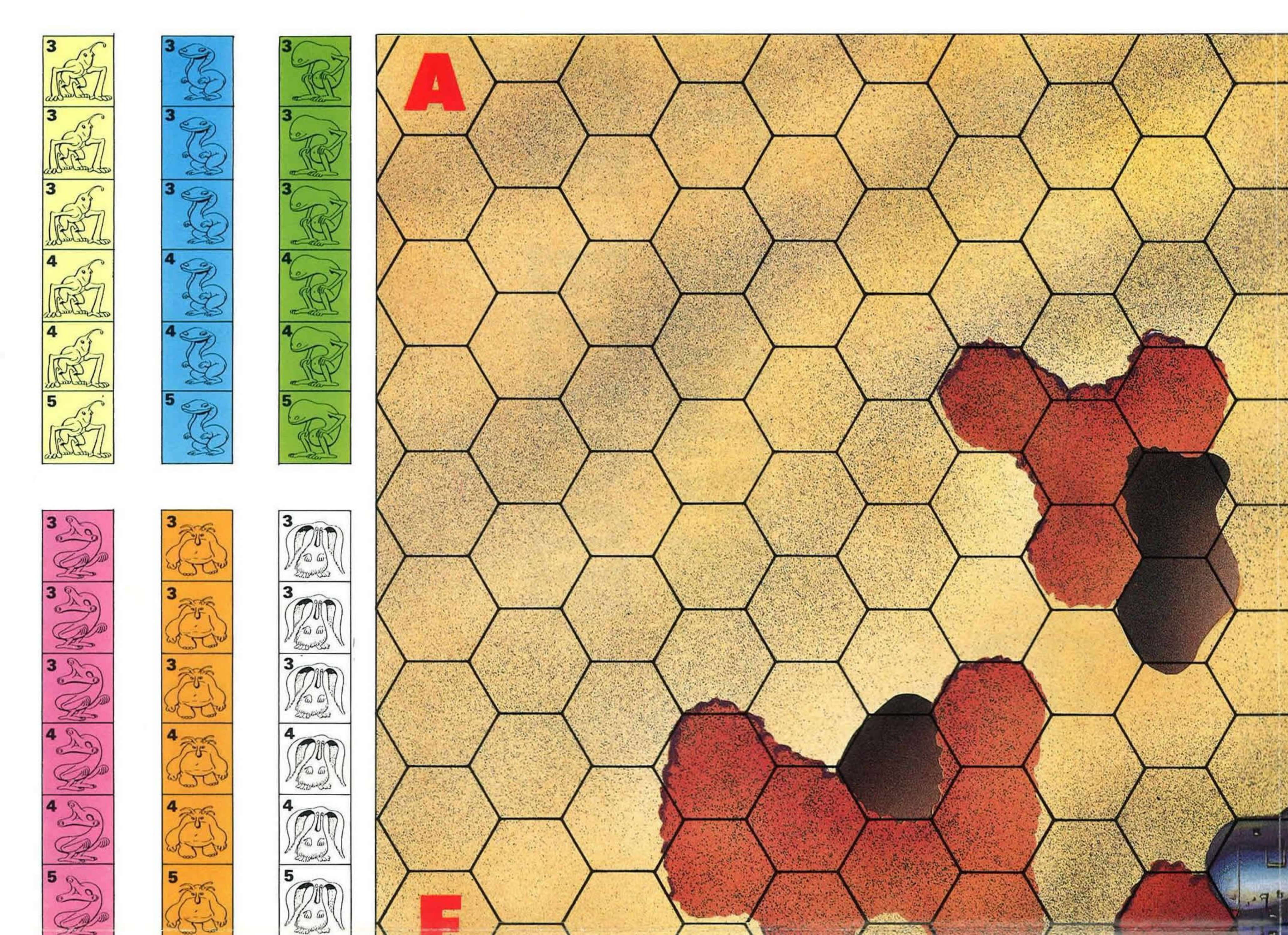
LE RETOUR DES MUTANTS



1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12

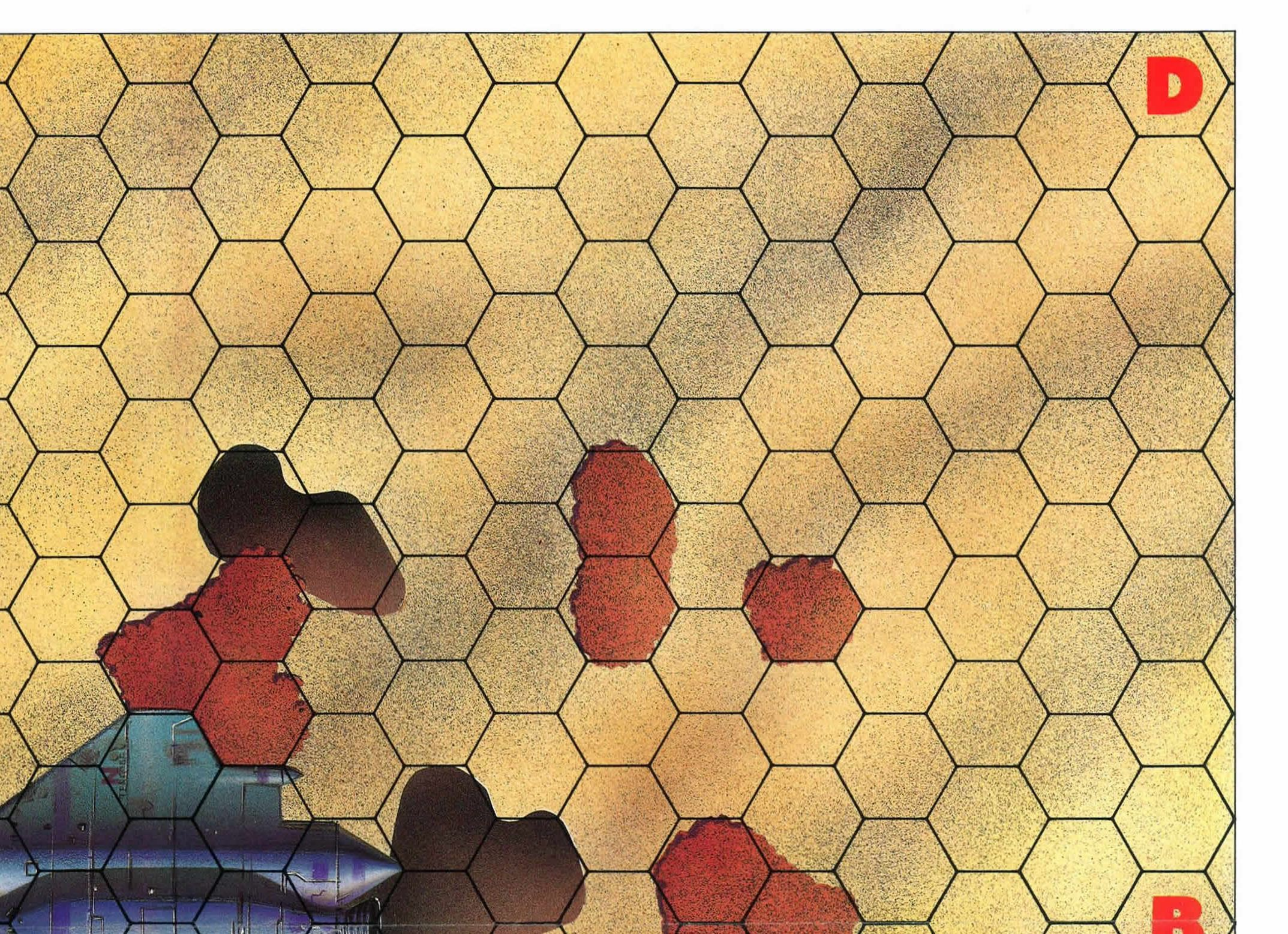
C

© Jeux & Statégie et Dominique Tellier 1988


A

E

dessin Claude Lacroix


D



LE RETOUR DES MUTANTS

Il est possible de traverser une case contenant un pion de son équipe ou un pion quelconque tourné face cachée, mais sans s'y arrêter.

Il n'est pas possible de traverser une case occupée par un pion adverse face visible ni de s'y arrêter.

• Les effets du terrain:
Selon la nature du terrain, les pions vont dépenser plus ou moins de points de leur potentiel.

Le plateau est composé de cases qui, selon leur couleur, représentent diverses natures de terrain:

- jaune: plaine,
- rouge: forêt,
- vert: Ziapp, zone volcanique.

peut être atteint que par un autre mutant lui aussi situé sur le vaisseau.

Un mutant situé sur le vaisseau ne peut pas tirer sur un mutant situé en dehors du vaisseau.
Les joueurs doivent choisir entre deux méthodes pour chaque tir:
- le tir à onde de choc multidirectionnelle,
- le tir à impact ponctuel.

Le tir à onde de choc:

• Procédure:
Le joueur indique la cible de son tir. Il retranche autant de points d'énergie au fusil utilisé que le nombre de cases que l'attaquant devrait parcourir pour se retrouver sur sa cible. Puis l'attaquant lance un dé. Le résultat lui indique de combien de

• Cas particulier:
L'onde de choc permet d'atteindre un mutant caché derrière d'autres (voir figure 2).

Le mutant A peut évidemment tirer sur C ou B, mais aussi, (à condition bien sûr de pouvoir consacrer l'énergie nécessaire à cette distance) sur D ou E, bien qu'ils soient abrités par C et B.

Ici B ou C (et D pour atteindre E) vont simplement transmettre l'onde de choc sans la subir.

Le joueur retranche ses points d'énergie sur sa feuille, ici 4 pour atteindre D, ou 5 pour E que l'onde soit transmise par B ou C. L'effet du recul ne s'appliquera alors qu'au pion visé (D ou E).

tombe en léthargie: il ne peut dorénavant se déplacer ni agir. Seul un "champ d'anti-énergie" peut le sortir de cette situation (voir "L'anti-énergie"). Si ce mutant portait un fusil, celui-ci est laissé face visible sur le pion mutant retourné.

2. Combat

• Généralités:
Un mutant ne peut combattre qu'une seule fois par tour.
Les effets du terrain n'ont pas d'effet sur la procédure de combat: un pion en forêt, par exemple, peut attaquer un pion se trouvant hors de la forêt.

Un pion situé dans le vaisseau peut combattre contre un pion situé à l'extérieur et inversement.

ENCART

Se déplacer sur une case jaune coûte 1 point de potentiel.

Se déplacer sur une case rouge coûte 2 points de potentiel.

Se déplacer sur une case verte ou sur une case du vaisseau spatial coûte 3 points de potentiel.

Phase 2. Attaque:

Durant cette phase un mutant ne peut effectuer qu'une action parmi les trois suivantes:
Tir, Combat, Transfert.

1. Tir:

• Généralités:
Seuls les mutants qui possèdent un fusil peuvent tirer.

Un mutant ne peut tirer qu'une seule fois par tour.

Un mutant ne peut pas tirer sur un membre de son équipe.

Un tir dépense des points d'énergie.

Après chaque tir, le joueur retranche, sur sa feuille, les points dépensés de la réserve du fusil utilisé.

La ligne de tir (droite imaginaire reliant le centre de la case de l'attaquant et celui de la case de la cible) ne doit rencontrer ni case du vaisseau spatial ni case portant un autre mutant face visible.

Un mutant situé sur le vaisseau ne

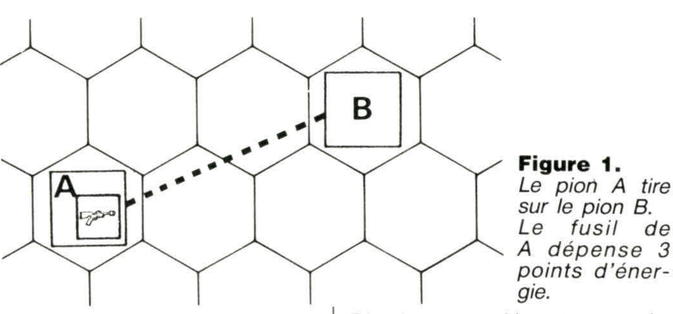


Figure 1.
Le pion A tire sur le pion B. Le fusil de A dépense 3 points d'énergie.

cases il va repousser sa cible. En effet, cette méthode permet de retarder les mutants ennemis en les déviant de leur marche. L'onde de choc est multidirectionnelle. L'attaquant pourra donc choisir la direction dans laquelle sera repoussée (en ligne droite) la cible.

• Le recul:
On ne tient pas compte des effets de terrain dans ce recul.
Un pion ne peut cependant pas sortir du jeu: le recul s'arrête sur les cases du bord du plateau.
De la même manière, un autre pion mutant constitue un obstacle, et le pion repoussé s'arrêtera sur la case précédente.

L'onde ne sera bien sûr transmise que par des pions adjacents.

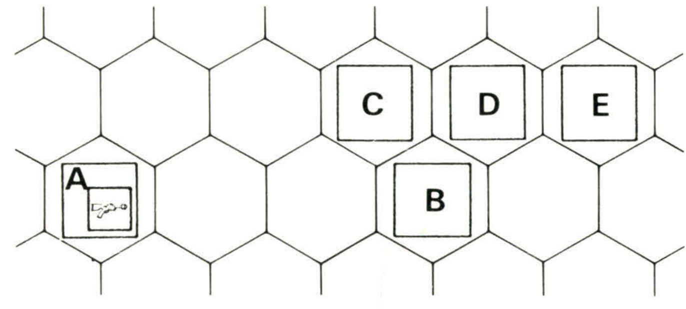
Le tir à impact ponctuel:

• Procédure:

Le tir ne peut, dans ce cas, atteindre qu'un pion directement dans la ligne de visée.

L'attaquant désigne sa cible et retranche de la même manière que précédemment les points d'énergie utilisés. Puis il lance un dé.
Si le résultat est inférieur au potentiel de la cible, le tir est sans effet.
Si le résultat est supérieur ou égal à ce potentiel, la cible est retournée face cachée sur sa case. Le mutant

Figure 2:



• Procédure:
Pour combattre, un mutant doit se trouver sur une case adjacente à celle du pion attaqué. L'attaquant lance un dé.

Si le résultat est inférieur au potentiel du pion attaqué, l'attaque échoue.

Si le résultat est égal au potentiel du pion attaqué, celui-ci sera repoussé d'autant de cases que le potentiel de l'attaquant. Comme pour le tir à onde de choc, l'attaquant choisit la direction du recul.

Si le résultat est supérieur au potentiel du pion attaqué, celui-ci est retourné face cachée sur sa case (comme après un tir à impact réussi).

Plusieurs pions de la même équipe peuvent attaquer un même pion adverse.

Tous les pions attaquants doivent se trouver sur une case adjacente au pion attaqué.
Le joueur attaquant lance autant de dés qu'il a de pions en position d'attaque et additionne les résultats de ces lancers de dés. Ensuite, la procédure est la même que précédemment.

3. Transfert d'énergie:
• Généralités:
Pour que le vaisseau N-Terprof

puisse redécoller, il faut qu'il reçoive, dans le même tour, au moins 80 points d'énergie.
Cette énergie lui sera transmise par les mutants, d'une même équipe, à l'aide de leurs fusils à faisceau d'énergie, par des "transferts d'énergie".

Un mutant ayant tiré ou combattu dans son tour ne pourra effectuer un transfert d'énergie dans le même tour.

Plusieurs mutants de la même équipe, munis de fusils, peuvent effectuer ce transfert dans le même tour pour conjuguer leurs efforts.

• Procédure :
Si le mutant est à l'intérieur du vaisseau, il peut transférer directement toute l'énergie contenue dans son arme.

Si le mutant est à l'extérieur du vaisseau, le transfert s'effectuera par un tir, et la charge d'énergie que recevra le vaisseau sera diminuée d'autant de points qu'il y a de cases séparant le mutant du vaisseau.

Si moins de 80 points sont transférés dans le même tour par la même équipe, l'opération échoue, le vaisseau ne peut repartir, les points d'énergie transférés sont définitivement perdus.

Si 80 points d'énergie au moins sont transférés dans le même tour par la même équipe, le vaisseau redécolle et la partie s'achève immédiatement (voir "Fin de la partie").

Phase 3. Prospection ou progression
Durant cette phase, chaque mutant a le droit de procéder à l'une ou l'autre des deux actions suivantes (mais pas les deux).
1. prospection,
2. progression.

1. Prospection:

• Généralités
Il s'agit de rechercher des pierres énergétiques et des champs d'anti-énergie.
Selon les effets de terrain, la prospection se révèle plus ou moins facile.

• Procédure
Lorsqu'un mutant veut procéder à une prospection, le joueur lance un dé.

La recherche est un succès :
- pour un mutant sur une case de plaine (jaune) si le résultat est 1;
- pour un mutant sur une case forêt (rouge), si le résultat est 1 ou 2;
- pour un mutant sur une case de Ziapp (vert) si le résultat est 1, 2 ou 3.

Evidemment, la prospection sera sans résultat dans le vaisseau !
Tout autre résultat signifie l'échec de la prospection et met fin à la procédure et au tour de jeu du mutant.
Si la recherche est un succès, le joueur lance 4 dés dont il additionne les résultats; le total lui indique la nature de sa découverte :

4 un miroir brisé
5 une boîte de conserve
6 une boîte de conserve
7 un champ d'anti-énergie
8 " " "
9 " " "
10 une pierre énergétique simple
11 " " " "
12 " " " "
13 " " " "
14 " " " "
15 " " " "
16 " " " "
17 " " " "
18 " " " "
19 une pierre énergétique double
20 " " " "
21 " " " "
22 " " " "
23 une pierre énergétique triple
24 " " " "

• Caractéristiques
- Une pierre énergétique simple : le joueur ajoute immédiatement sur sa feuille 5 points d'énergie à un quelconque fusil de son équipe.
- Une pierre énergétique double : il ajoute aussitôt 10 points.
- Une pierre énergétique triple : il ajoute aussitôt 15 points.
- Un champ d'anti-énergie (voir paragraphe "L'anti-énergie")

Une boîte de conserve... vide. Hélas! Voilà une découverte bien inutile !

Un miroir brisé: quand il aperçoit la terrible image de son visage, le mutant sous le choc, plonge dans une léthargie bien compréhensible. Le pion mutant est tourné face cachée.

• **Progression:**

• Généralités :
La progression permet à un mutant de se déplacer d'une case quelle que soit la nature du terrain. C'est l'occasion pour un joueur de déplacer à nouveau ses pions en fin de tour de jeu.

• Procédure :
Le déplacement n'est que de une case.
Il peut s'effectuer, dans les six directions, vers une case libre ou occupée par un mutant face cachée appartenant à une autre équipe.
Si la case est libre, le tour du mutant est fini.

Si la case est occupée par un pion retourné d'une équipe adverse, le nouveau venu "assimile" le mutant en léthargie (voir paragraphe suivant).

• **L'assimilation:**

• Généralités :
Un mutant qui, grâce à sa progression (voir paragraphe précédent) parvient sur la case où se trouve un mutant adverse en léthargie va l'assimiler et augmenter ainsi son potentiel.

• Procédure :
Le mutant qui assimile un mutant adverse en léthargie (face cachée) augmente immédiatement son potentiel de un point, et se déplacera dorénavant avec le pion assimilé au-dessous de lui. Il forme alors un "mutant-composé".

Si un mutant-composé tombe en léthargie, seul le pion supérieur de la pile est retourné à son tour face cachée.

Un pion adverse du mutant supérieur peut alors assimiler l'ensemble de la pile. Il verra son potentiel augmenter d'autant de points qu'il y a de mutants dans la pile, même si dans cette pile se trouvent (mais pas sur le dessus) des pions retournés de son camp.

Il n'y a aucune limite au nombre de mutants dans une pile.

Un mutant-composé peut obtenir ainsi un potentiel supérieur à 6. Il sera alors invincible dans un combat face à un simple mutant.

Si un pion face cachée est recouvert par un fusil, seul un mutant d'une équipe adverse ne portant pas lui-même d'arme peut l'assimiler. Le fusil passe alors au mutant-composé avec le nombre de points d'énergie qu'il contenait; ce nouveau fusil pourra être utilisé et rechargé de la même manière que ceux distribués au départ.

L'anti-énergie:

Lors d'une prospection, un mutant peut découvrir un champ d'anti-énergie. Le joueur attribue alors 5 points d'anti-énergie à l'un des fusils de son camp; sur sa feuille, en face du numéro du fusil, il inscrit :
A = +5.

Un fusil disposant d'anti-énergie peut l'utiliser dans un tir à impact ponctuel avec l'un des deux effets suivants :

- sur un mutant-composé actif (le pion du dessus est face visible) : si le tir est réussi (procédure normale), le pion mutant supérieur de la pile est retourné face cachée et remplacé par celui qui se trouvait juste dessous qui, lui, est à présent retourné face visible.

- sur un mutant (simple ou composé) en léthargie (tourné face cachée) : le pion du dessus (ou le pion unique) est retourné face visible. Il revient immédiatement en activité.

Après chaque tir d'anti-énergie, le joueur retranche, sur sa feuille, les points dépensés.

Fin de la partie:
La partie s'achève dès que 80 points d'énergie ont été transférés dans le vaisseau dans un même tour. Le vaisseau N-Terprof redécolle aussitôt, emmenant avec lui tous les mutants qui s'y trouvaient.

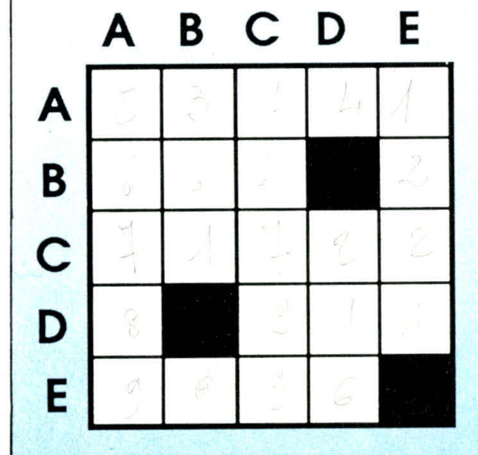
Seuls survivront ceux de l'équipe la plus nombreuse à bord. Cette équipe a gagné la partie. En cas d'égalité, c'est le camp qui a fourni l'énergie nécessaire au décollage qui l'emporte...

On pourra également, au début de la partie ou en cours du jeu, fixer un nombre de tours au terme desquels la partie prendra fin si le décollage n'a pas eu lieu : le vainqueur sera alors celui dont le camp cumule le plus de points de potentiel.

NOMBRES CROISES

Solutions page 110

• Aucun nombre ne commence par zéro

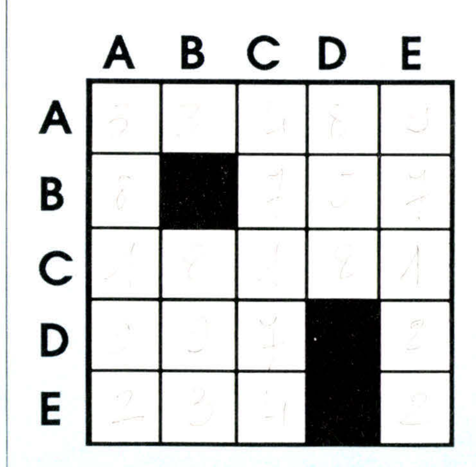


1

Horizontalement: A. La somme de ses chiffres est 22.- **B.** Les chiffres de ce nombre sont les mêmes.- **C.** Une des permutations de 12277.- **D.** Le produit de ses chiffres est 9.- **E.** Les deux moitiés de ce nombre sont les mêmes.

Verticalement: A. Les chiffres de ce nombre, dans leur ordre d'écriture, sont consécutifs.- **B.** Un carré parfait.- **C.** Une des permutations de 67999.- **D.** Un cube parfait.- **E.** Ce nombre est symétrique.

2



Horizontalement: A. Un carré parfait dont les deux premiers chiffres (à gauche) sont identiques.- **B.** Le produit de ses chiffres est 245.- **C.** Une des permutations de 11188.- **D.** La somme de ses chiffres est 25.- **E.** Ce nombre est divisible par 13.

Verticalement: A. Le produit de ses chiffres est 432.- **B.** Un des multiples de 47.- **C.** Ce nombre est symétrique, la somme de ses chiffres est 23.- **D.** Le produit de ses chiffres est 320.- **E.** Une des permutations de 12279.

FAITES-VOUS MAD MAX



CARCRASH

Plongez à fond les manettes dans l'univers de CARCRASH : aux commandes d'un engin surpuissant, blindé et armé de lance-roquettes, vous luttez pour survivre dans un monde sans loi... Ruses de guerre, alliances, trahisons... A vos claviers !

GAGNEZ TOUTES LES SEMAINES DES ABONNEMENTS A JEUX & STRATÉGIE

36 15 JEST MINITEL



OUEZ, & REJOUEZ

Les numéros 5 et 10 à 30 sont encore disponibles, ainsi que les numéros suivants :

N° 31 **NOUVELLE FORMULE.** Jouez avec les robots. Les vrais Donjons. Les nouveaux jeux-micro. **Hyper-shopping,** 2, 3 ou 4 joueurs.

N° 32 Championnat du monde d'échecs : le dossier du match tronqué. Donjons et micros. La loi et le jeu. **La Vallée des Brumes.** 1 à 10 joueurs, jeu de rôle.

N° 33 Jouez avec les photos. Jouez avec des programmes de gestion. **Au feu les dinosaures !** 2 à 4 joueurs, stratégique.

N° 34 Plein jeu sur l'été. Organisez un rallye - jeu de rôle. **Succession,** 2 à 4 joueurs. Jeu d'alliances.

N° 35 Les jeux sur Minitel. Les meilleurs logiciels d'échecs au banc d'essai. **Les sales mômes,** 2 à 4 joueurs. Jeu de parcours.

N° 36 Le guide de tous les jeux. Karpov-Kasparov ; toutes les parties du match. **Europaia 2012,** 2 à 6 joueurs. Jeu d'alliances.

N° 37 Les jeux de blocage. Les jeux vidéo de demain. **Quartiers chauds,** 2 à 4 joueurs.

N° 38 N'ayez plus peur des jeux de rôle. Les meilleurs jeux sur micro. **Le spectre maudit.** Jeu de rôle, 1 à 6 joueurs.

N° 39 Une aventure géante : 10 pages de labyrinthes d'enfer. **Main basse sur la ville,** simulation, 2 à 4 joueurs.

N° 40 A quoi jouent nos hommes politiques ? Mega : un scénario inédit. **Mimicry,** 2 à 4 joueurs, simulation.

N° 41 Faut-il brûler Trivial Pursuit ? Les super jeux micro de demain. **Arènes.** jeu de plateau, 2 à 6 joueurs.

N° 42 Noël 86 : Le Guide de tous les jeux. **Rêve de donjon.** Wargame, 1 à 4 joueurs.

N° 43 Jeux grandeur nature. Des vrais jeux diplomatiques. **Putsch au Panador.** Jeu diplomatique 2 à 6 joueurs.

N° 44 Les monstres mécaniques. Jouez à l'école. **Urba,** la dernière cité. Jeu de plateau, 2 à 4 joueurs.

N° 45 Loto : 3 bons numéros garantis. Tout savoir sur les figurines. **La hutte des glaces,** 2 ou 3 joueurs.

N° 46 Jouez au Backgammon. Créer votre club, pourquoi pas ? **La guerre des magiciens,** 2 ou 3 joueurs.

N° 47 La micro joue la bande dessinée. Les 100 meilleurs jeux sur Minitel. **L'invasion des Krolls,** 2 à 6 joueurs, simulation.

N° 48 250 jeux testés. Tapis vert, vos chances de gagner. **Échecs,** un siècle de championnat du monde.

N° 49 Sympas, les jeux de bar, **Échecs :** Le match Kasparov/Karpov. **Carcrash,** 2 à 8 joueurs.

N° 50 A quoi jouent les Français ? 10 années de jeu. **Les disciples de Yok-Abuti,** jeu de rôle, 2 à 6 joueurs.

N° 51 Les secrets de **Dungeon Master Nyog Sothep** un grand jeu en encart + un scénario de l'appel de **Cthulhu.**

Dans tous les numéros de JEUX & STRATÉGIE, retrouvez un grand jeu complet en encart, Jeux & casse-tête, J & S Micro et tous les grands classiques comme les échecs, le Scrabble, le tarot ou le go.

JEUX & MICROS, un N° hors série de J & S, 250 logiciels au banc d'essai : **30 F.**
MEGA, un grand jeu de rôle signé J & S et prêt à jouer. **MEGA 1 : 30 F, MEGA 2 : 30 F.**

COFFRET COLLECTION : les 6 numéros de l'année dans leur coffret : **180 F.**
Années disponibles : 82, 83, 84, 85, 86, 87.
Les anciens numéros de JEUX & STRATÉGIE sont également disponibles à l'unité, au prix de **30 F.**
COFFRET, reliure pour classer 6 numéros : **55 F.**



BON DE COMMANDE

A retourner paiement joint à EXCELSIOR PUBLICATIONS
5, rue de La Baume 75415 Paris Cedex 08

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville ....

- **Numéros de Jeux & Stratégie** ....
....
soit .... numéros **à 30 F** l'un franco (étranger **36 F**)
- **Hors Série MEGA 1 :** .... **à 30 F** franco (étranger : 35 F)
- **Hors Série MEGA 2 :** .... **à 30 F** franco (étranger : 35 F)
- **Hors Série "JEUX & MICROS" :** .... **à 30 F** franco (étranger : 35 F)
- **Coffret reliure :** .... **à 55 F** franco (étranger : 60 F) **nouveau format**
- **Coffret complet année** ☐ 82, ☐ 83, ☐ 84, ☐ 85, ☐ 86, ☐ 87, **à 180 F** l'un franco (étranger : 210 F)

Ci-joint mon règlement total de .... F par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie-BRED.

MICRO-CLIMATS

Bien comprendre l'évolution de la micro-informatique, c'est repérer çà et là des événements, des projets, des réalisations, qui donnent le ton. Le premier jalon est l'activité sans cesse croissante de la justice en matière informatique.

• Fraudes, bombes et...invitations-pièges!

"*Constatons que ledit listing apparaît identique au listing, également baptisé xxx, que nous présente Monsieur D, qui le tient du requérant...*". Ah, que le langage juridique est beau lorsqu'il tente de se marier avec l'informatique ! Surtout dans une affaire de logiciels de..."compaction et de décompaction".

C'est, bien sûr, une nouvelle histoire de logiciel acheté une fois et recopié des dizaines de fois. Mais, cette fois, il ne s'agit pas de joueurs, mais d'industriels. La loi frappe cependant les copieurs à tour de bras, industriels et joueurs. Daniel Duthil, responsable de l'Association pour la Protection des Programmes déclare à cette occasion : "*Les entreprises ont pris l'habitude de payer l'électricité qu'elles consomment, alors qu'il est très facile de trafiquer un compteur. Il faut qu'elles adoptent le même comportement pour les logiciels.*" On parle çà et là chez les éditeurs d'installer des "bombes" sur les logiciels (tiens, tiens!), pour mettre un terme à toute copie non soumise à un contrat. D'autres s'insurgent contre de tels procédés qui risquent de mettre en péril les entreprises fautives.

Et pourtant...les chiffres sont assez éloquents : 3 milliards de francs de perte, c'est le coût attribué par le Centre de Documentation et d'Information de l'Assurance à ceux que Daniel Duthil appelle les "technobandits". La "malveillance" est désormais placée au premier rang des fléaux informatiques. Elle devance les pannes (2,2 milliards de francs) et les erreurs humaines (1,7 milliard).

Sur ces 3 milliards de perte ou de manque à gagner, vient en tête le "détournement de logiciel" (1,2 milliard), c'est-à-dire la copie et le piratage, en augmentation de 60% par rapport à l'année 85. Dans le même laps de temps, on découvre une augmentation de 31% pour la fraude et le sabotage matériel (1,7 milliard), 24%, pour le détournement d'information (310 millions) et 8% pour le sabotage et le vol de matériel (65 millions).

La riposte est quotidienne : le coup d'arrêt à la copie le plus spectaculaire a été porté le 14 mars dernier à un jeune Hollandais, Stefen Warnery, responsable du "Chaos Club Computer" de Hambourg, venu en France pour participer à un salon sur la sécurité informatique. Il a été interpellé à sa descente d'avion et conduit à la maison d'arrêt de Fresnes, où son inculpation pour contrefaçon lui a été signifiée...! Les autorités françaises avaient reçu les plaintes de plusieurs sociétés françaises d'informatique à son sujet, mais étaient impuissantes à intervenir en territoire étranger. Elles ne pouvaient qu'attendre la venue de Stefen Warnery sur le sol français. A-t-il été "spécialement invité" pour tomber dans la nasse des plaignants ? On peut raisonnablement le penser.

• Le deuxième jalon est la réussite à l'étranger des éditeurs français de logiciels de jeux. Cette "percée" française dans le monde des jeux micro est, par exemple, marquée par l'accord de distribution qu'Ubi Soft vient de signer avec Epyx aux Etats-Unis.

Cette fois, le courant est inversé! Il ne s'agit pas de distribuer Epyx en France, mais bel et bien de distribuer les produits Ubi Soft aux Etats-Unis ! Il s'agit de sept produits qui sortiront entre septembre 88 et le printemps 89.

C'est également le cas pour *L'Arche du Captain Blood*, édité par Ere Informatique, désormais numéro 1 des ventes (pour micro 16 bits) en Grande-Bretagne. Encore plus inattendu, le jeu vient d'être vendu aux Etats-Unis pour la somme record de 300 000 dollars ! La version américaine a été enrichie par rapport à la version française. Elle sera bientôt disponible en France (220F). A mettre au crédit de la société éditrice : l'échange, moyennant supplément, de l'ancien programme contre le nouveau pour tous ceux qui ont acheté la première version de *L'Arche du Captain Blood*. Il suffit pour cela d'adresser un chèque de 50 F à Ere Informatique, accompagné des deux disquettes originales. Ere s'engage à envoyer sous huit jours les deux nouvelles disquettes ainsi que le nouveau mode d'emploi.

• Le "Comment ça va la micro ?" est décelable en parcourant les allées des grands salons. Le 39e SICOB, qui s'est déroulé du 25 au 30 avril au Parc des Expositions de Paris-Nord-Villepinte, n'est certes pas fait pour les joueurs. Mais les 512 pages de nouveautés du catalogue montrent le dynamisme en la matière. Pour qui s'est promené dans les allées de cette exposition, l'impression dominante reste l'importance accordée à la micro-édition (pour faire des journaux d'entreprise...ou de club), à la micro-télématique et à l'image numérisée. Concernant les micro et mini-serveurs, il faut savoir que les cartes d'extension représentent actuellement 50 % des ventes du marché global de la micro-informatique. Et que dans ce marché, 76% des ventes sont réalisées avec les cartes de télécommunication.

A ce propos, dans un domaine connexe, il faut prendre conscience d'un phénomène encore discret : le RNIS, Réseau National à Intégration de Services. C'est la plus grande innovation des Télécoms pour les années à venir. Au début, dans les mois qui viennent, elle ne concernera que les entreprises, mais peu à peu, tous les abonnés y seront raccordés. Il s'agit très simplement du recablage de tout le réseau téléphonique français. Vaste projet ! Il permettra notamment la multicommunication sur une même ligne téléphonique. Par exemple, vous continuerez de pianoter sur votre Minitel tout en parlant avec votre correspondant. Impressionnant !

• Quittons les chaudes allées du Sicob, pour revenir à la rédaction de *J&S* où, tous les jours, s'amoncellent les jeux, communiqués de presse et dossiers. Les éditeurs nous font parvenir de très nombreux logiciels pour *Atari ST*, mais cette progression n'est pas nouvelle. Une évolution plus récente est constituée par la quantité grandissante de jeux pour *Amiga* et compatibles *PC*.

Atari ST, compatibles *PC* et *Amiga* sont vraiment les trois machines dominantes du moment par la croissance de leur ludothèque.

Notons, à propos du *PC* que la percée du nouveau standard *IBM*, OS2 (se substituant à MS/DOS) ne s'est pas faite et que les "clones" *IBM* continuent de se vendre comme des petits pains, à très bas prix. Le colossal parc de compatibles *IBM* invitent les éditeurs à fournir toujours davantage de jeux pour cette machine. Et ce en dépit de la faible palette de couleurs offerte par les "clones" standards.

L'*Amiga* de *Commodore*, dont les qualités graphiques et sonores ne sont plus à vanter, a lui aussi le vent en poupe.

Le *Guide de l'environnement Amiga* vient d'être édité par *Commodore*. Il recense les 300 meilleurs logiciels actuellement disponibles en France (en français ou en anglais). On trouve également dans ce fascicule de huit pages les interfaces et périphériques adaptables. La présentation d'un recueil de programmes est toujours le fruit d'une démarche précise. Les amateurs de jeux découvriront avec plaisir que le guide *Amiga* est centré sur les jeux ! On dénombre en effet 122 jeux, contre 27 programmes de "bureautique", 4 "éducatifs", 16 logiciels "graphisme et vidéo", 25 "langage et utilitaires", 10 "musique et son, 11 "télématique", 33 cartes d'extension et périphériques divers.

Par ailleurs, *Commodore* annonce une baisse de prix de l'ordre de 20% sur le *PC 1*. Disponible depuis septembre 87, ce compatible *PC* était encore proposé à 4 690 F au début de l'année 88. Il est aujourd'hui commercialisé à 3 990 F. Le moniteur couleur qui l'accompagne passe quant à lui de 6 490 F à 5 490 F.

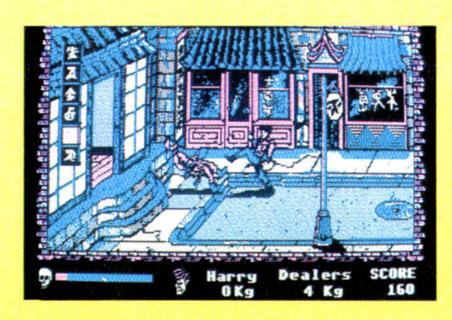
D'autres signes de bonne santé, se manifestent. Ne serait-ce que le "*Simobile*" : *Amiga 2000* de *Commodore* a été choisi pour le développement d'un simulateur de conduite automobile qui pourrait rapidement prendre place dans les auto-écoles. Cette application, développée par la société Mercuriel, associe un vidéo-disque et un *Amiga 2000*. Celui-ci sert à bruiter la simulation de conduite tout en incrustant des images micro au cours du déroulement de l'image vidéo. Le tout est placé dans une cabine de Renault 5 et coûte 120 000 F.

L'éternel *Commodore 64/128* tient bien la route et est toujours approvisionné en jeux. En revanche, on note une chute assez spectaculaire des logiciels pour *Amstrad CPC*. Les éditeurs sont maintenant rodés sur les micros 16 bits à bonne résolution graphique.

Le jeu se porte bien.

• Flashs

• *Manhattan Dealers* est désormais disponible pour *PC* et compatibles, aux éditions Silmarils.



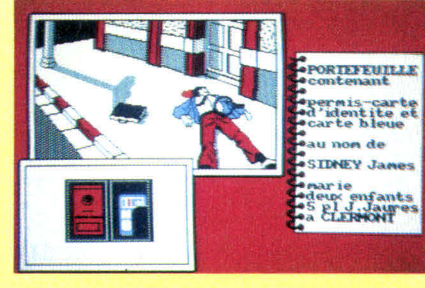
• Microprose annonce la signature d'un contrat de distribution avec la société américaine Cosmi. Cele rajoute au catalogue de Microprose, les jeux suivants : *The President is missing*, *Def Car 5* et *Super Huey II*, tous trois disponibles sur *Commodore 64*, *IBM PC* et compatibles et *Amiga*.

• Ubi Soft continue de traduire – comme tous les éditeurs devraient le faire ! – les différents jeux importés : *Colonial Conquest* est ainsi désormais disponible en français (écrans et mode d'emploi).

Il en est de même pour *Wargame Construction Set*, édité par SSI (299 F). Ubi propose à tous ceux qui l'ont acheté en anglais de l'échanger contre la version française.

• Infogrames fait de beaux "paquèdges". C'est notamment le cas de la collection "les Privés", qui regroupe sur deux disquettes les jeux suivants : *L'Affaire Vera Cruz*, *L'Affaire Sydney*,





L'Héritage A et La formule. Quatre jeux de qualité, distribués par Cable.

• Le Messie est arrivé...chez Ere Informatique. Il s'agit d'un compilateur Basic intégral pour *Amstrad CPC 464*, *664* et *6128* (390F). Ses principales caractéristiques : une rapidité exceptionnelle et la possibilité de corriger une instruction sans interrompre la compilation ! Très fin.

• *Ultima V - Warriors of Destiny*, édité par Origin Systems pour *Apple II* 64 Ko est sorti. On le trouve dans toutes les grandes surfaces informatiques au prix moyen de 255F. Il représente vraiment le sommet de cette longue saga. Une invraisemblable quantité de possibilités sont offertes aux joueurs, tant qu'il faudrait deux ou trois pages de la revue pour vous les

présenter. Pour les possesseurs d'*Apple*, c'est sans conteste le jeu de rôle le plus évolué. Pour notre part, nous préférons *Dungeon Master*, de conception plus récente.

• *Donjons & Dragons* sur micro
Cette fois-ci, c'est fait : SSI, le célèbre éditeur américain, vient de faire paraître *Advanced Dungeons & Dragons* pour *Apple II*, *Commodore 64-128*, compatibles *PC*, *Atari* et *Amiga*, avec l'accord de TSR Hobbies, l'éditeur du plus célèbre des jeux de rôle. Il aura fallu près de deux ans aux deux sociétés pour trouver un terrain d'entente! Deux ans qui seront peut-être difficiles à rattraper. Il s'agit en fait, comme disent les amateurs de marketing, d'une "ligne de produits" : *Pool of Radiance* est un jeu de rôle (création de personnages + scénario) qui est reconnu comme le projet le plus ambitieux de SSI, ce qui n'est pas peu dire; *Heroes of the Lance* est un jeu d'arcade dans lequel le joueur contrôle de un à huit personnages pour une quête dans les profondeurs de la cité de Xak Tsaroth; *Dungeon Masters Assistant* est, comme son nom l'indique, un utilitaire permettant la création et la gestion des rencontres avec les monstres de *AD&D*...ou les vôtres; un wargame, *The War of the Lance* sera disponible l'hiver prochain. Un ensemble de programmes qui sont d'ores et déjà en cours de conversion pour le marché japonais des consoles. Pour tous renseignements complémentaires, contactez Strategic Simulations Inc., 1046 N. Rengstorff Avenue, Mountain View, CA 94043.
On attend, chez le même éditeur les jeux suivants: *Saratoga*, *Star Command*, *Stellar Crusade*, *Napoleonic Construction Set* et un grand wargame se déroulant pendant la Seconde Guerre mondiale sur les théâtres européens et Pacifique.

• Concours du plus court labyrinthe

Laurent Bergues, de Toulouse, est le vainqueur et sera abonné pour un an à *J&S*. Mais le concours continue. Le prochain d'entre vous qui fera mieux (plus court) ou très original sera également récompensé. Il aurait été souhaitable que Laurent ajoute une entrée et une sortie à son labyrinthe, mais ne chipotons pas, c'est un joli listing avec usage intéressant de l'instruction MOD :

```
10 CLS: DIM C(39,21): FOR X = 1 TO
39: FOR Y= 1 TO 21: LOCATE X,Y
20 IF INT(3*RND)=1 AND (Y MOD 2=1 O
R X MOD 2=1) THEN C(X,Y)=1 ELSE C(X
,Y)=0
30 IF X MOD 38=1 OR Y MOD 20=1 OR (
X MOD 2=1 AND Y MOD 2=1) THEN C(X,Y
)=1
40 IF C(X,Y)=1 THEN PRINT CHR$(143)
50 NEXT Y,X
```

• Concours Course-mot neuf étoiles

"Ce n'est pas la première fois que je transpire pour la gloire sur un défi de J&S, car les phénomènes qui sont abonnés à cette extravagance littéraire sont étonnamment rusés autant que trapus. Je me doute que mon courrier sera bien tardif et que vous aurez déjà eu des wagons de sacs postaux à examiner avant de découvrir ma banale contribution..."
Mais non, mais non, Christian Jay, de Saint-Denis, qui nous a fait parvenir ce courrier est bel et bien le vainqueur de notre Course-mot. Il sera de ce fait abonné pour un an à *J&S*. Ce qui est bien mérité, car il est parvenu à recouvrir les neuf étoiles du jeu avec seulement six mots.

Cela frise l'exploit. Voici les mots qu'il a trouvés: CONFIDENTIELLES, ABRACADABRANTS, SURSATURASSES, TRONÇONNONS, GOUJONNONS, ININTELLIGIBLE, VILLAFRANCHIENNE.

• Concours affichage de Course-mot

Joël Peteers, de Gravenholaan, en, Belgique, nous écrit :
"Le J&S 51 à peine acquis, je plonge sur mon clavier dans une course après le mot le plus long qui soit le plus court possible! Après une courte hésitation, je patauge autour de 2 (quotient du nombre de lettres du mot/ nombre de lettres affichées à l'écran), puis la révélation : coup sur coup, je trouve ANASTIGMATS (coef. 2,75) et CAMBOUIS (2,67), puis sur REPERER (3,5) et enfin REPERDRE (4,0). Voilà, c'est tout pour cette fois-ci, j'ai un examen dans moins de 24 heures qu'il faudrait éventuellement préparer. Encore une remarque (macabre) avant de terminer, ATTENTION affiche une croix à l'écran."
Bon exam à Joël! Il est en effet possible de faire mieux.
C'est Jean-Paul Faure, de Bondy, dans la Seine-Saint-Denis, qui a trouvé le mot le plus long qui affiche le moins de lettres à l'écran (voir *J&S* N°51). La forme verbale "GARGARISERENT", comprend 13 lettres, mais n'en affiche que 3. Soit un coefficient de 4,33. Nous n'avons pas trouvé mieux. Et vous non plus. A vos méninges. Qui fera mieux recevra un abonnement d'un an à *J&S*. Pour permettre à tous de jouer, revoici le listing fatidique :

```
10 CLS
20 INPUT "MOT->";M$
30 X=20: Y=10
40 LOCATE 20,10 : PRINT"*"
50 FOR I = 1 TO LEN(M$)
60 A$= MID$(M$,I,1)
70 V= INT((ASC(A$)-65)/3)+1
80 IF V=9 THEN V=8
90 ON V GOSUB 140,150,160,170,180,190,200,210
100 NEXT I
110 LOCATE 1,22: PRINT"TAPEZ UNE TOUCHE"
120 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 120
130 GOTO 10
140 Y=Y-1: GOTO 220
150 X=X+1: Y=Y-1: GOTO 220
160 X=X+1: GOTO 220
170 X=X+1: Y=Y+1: GOTO 220
180 Y=Y+1: GOTO 220
190 X=X-1: Y=Y+1: GOTO 220
200 X=X-1: GOTO 220
210 X=X-1: Y=Y-1: GOTO 220
220 LOCATE X,Y : PRINT A$ : RETURN
```

CARNET D'ADRESSES

• Alpha systèmes diffusion, 18, avenue Alsace-Lorraine, 38000 Grenoble, tél. : 76.43.19.97.

• Amstrad, 72-78, Grande-Rue, 92312 Sèvres, tél. : (1) 46.26.34.50.

• Apple Computer France, Z.A de Courtabœuf, avenue de l'Océanie,B.P 31, 91944 Les Ulis Cedex, tél. : (1) 69.28.01.39.

• Atari, 9, rue du Sentou, 92150 Suresnes, tél. : (1) 45.06.60.60.

• Carraz Editions, 20 bis, rue Godefroy, 69006 Lyon, tél. : 78.94.10.31.

• Cédic-Nathan, 6-10, boulevard Jourdan, 75014 Paris, tél. : (1) 45.65.06.06.

• Chip, 44, rue Stéphenson, 75018 Paris, tél. : (1) 43.00.65.64.

• Cobra Soft, 32, rue de la Paix, 71100 Chalon-sur-Saône Cedex, tél. : 85.93.40.75. ou B.P 155 71104 Chalon-sur-Saône Cedex.

• Coktel-Vision, 25, rue Michelet, 92000 Boulogne-Billancourt, tél. : (1) 46.04.70.85.

• Commodore France, 150-152, avenue de Verdun, 92130 Issy-les-Moulineaux, tél. : (1) 46.44.55.55.

• Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404

• Ere Informatique, 1, boulevard Hippolyte-Marquès, 92400 Ivry, tél. : (1) 45.21.01.49.

• France Image Logiciel, Tour Gallieni 2, 36, avenue Gallieni, 93175 Bagnolet, tél. : (1) 48.97.44.44.

• Infogrames, 84, rue du 1er Mars 1943, 69100 Villeurbane, tél. : 78.03.18.46.

• International Computer, 26, rue du Renard, 75004 Paris, tel. : (1) 42.72.26.26.

• Kyilkhor Création, 77, rue des Plantes, 75014 Paris, tél. : (1) 45.45.02.42.

• Lankhor, 2, rue de la Gare, Millemont, 78940 La-Queue-lez-Yvelines, tél. : (1) 34.86.45.91. ou (1) 43.82.26.86. ou (1) 45.45.02.42.

• Loriciels, 81, rue de la Procession, 92500 Rueil-Malmaison, tél. : (1) 47.52.11.33.

• Microprose France, 6-8, rue de Milan, 75009 Paris, tél. : (1) 45.26.44.14.

• Open Computer, 33 boulevard des Batignolles, 75008 Paris, tél. : (1) 43.87.88.17. et (1) 43.87.88.18. Open Computer (Nantes) 21 A, boulevard Guist'Hau 44013 Nantes, tél. : 40.48.52.50. et 40.47.53.09. et 12, rue de l'Eglise, 92200 Neuilly-sur-Seine, tél. : (1) 47.47.22.22.

• Silmarils, 1, rue Albert-Einstein, Cité Descartes, 76436 Marne la Vallée, tél. : (1) 64.68.00.08. et (1) 64.68.01.27.

• Ubi Soft, 1, voie Félix-Eboué, 94021 Créteil Cedex, tél. : (1) 48.98.99.00.

• Vi-Fi International, 21, boulevard Poissonnière, 75002 Paris, tél. : (1) 42.21.41.41.

Vente de logiciels par correspondance

• Coconut, vente par correspondance, 13, boulevard Voltaire, 75013 Paris, tél. : (1) 43.55.63.00. et (1) 45.01.67.28.

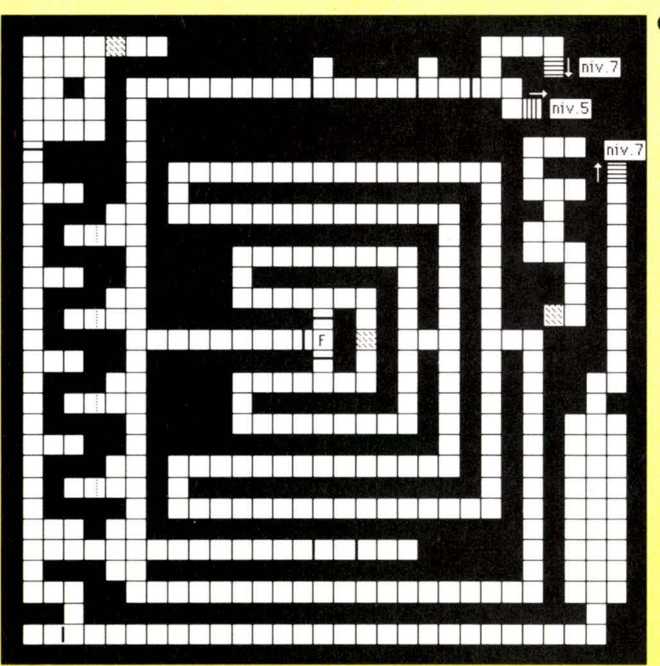
• Guillemot International Software, BP 2, 56200 La Gacilly, tél. : 99.08.83.54. ou 99.08.83.17.

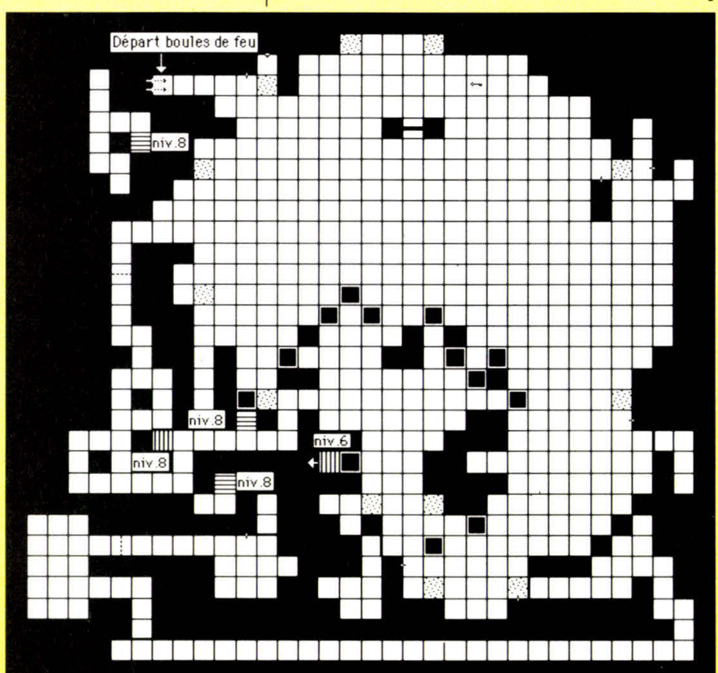
• Micromania, vente par correspondance, BP 3, ZAC des Mousquettes 06740 Châteauneuf-de-Grâce, tél. : 93.42.57.12.

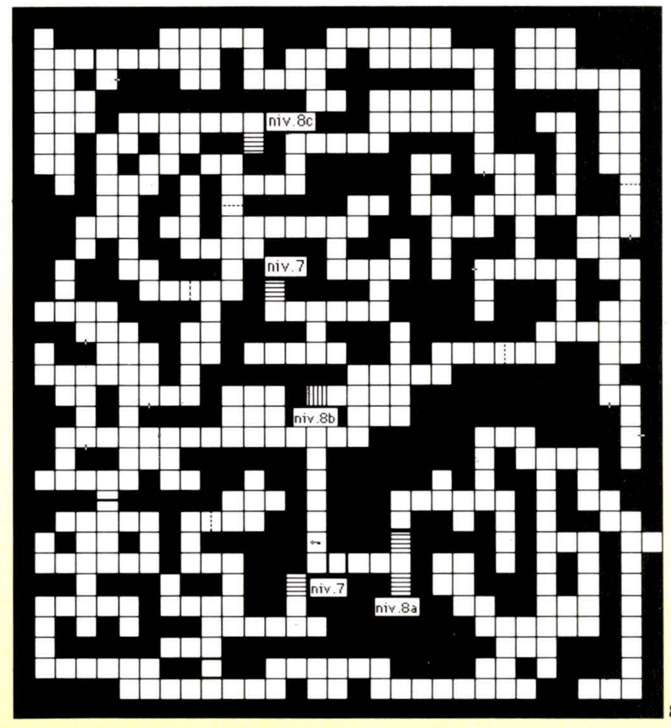
• Micropool France, 110 bis, avenue du Général-Leclerc, 93506 Pantin Cedex tél. : (1) 48.91.00.44. ou 48.91.65.76.

DUNGEON MASTER (suite)

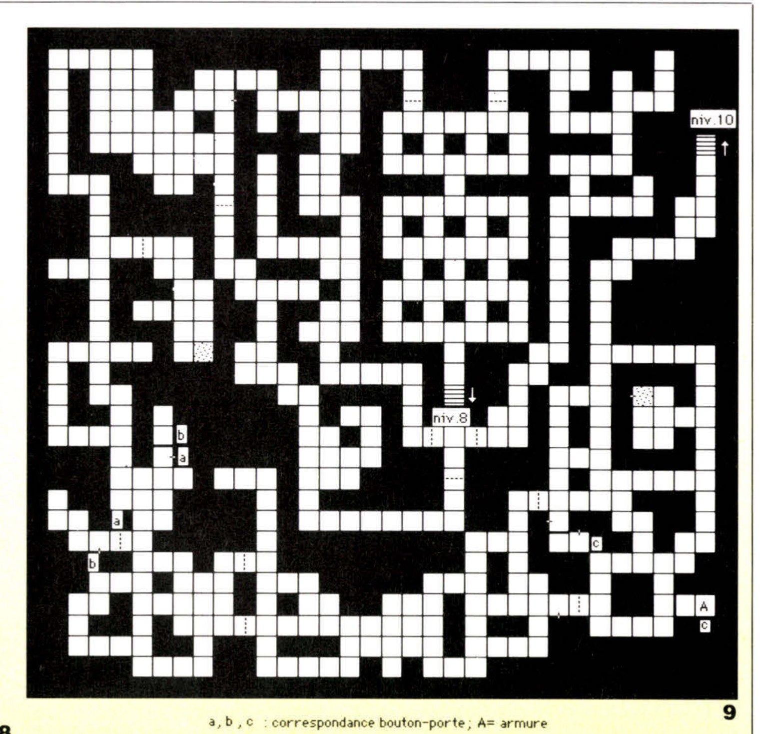
Chose promise, chose due, voici la suite des plans des souterrains de *Dungeon Master*. Les niveaux 6 à 13 complètent ceux qui ont été présentés dans *J&S* n° 51. De nouvelles difficultés s'amoncellent sur votre chemin et les plans vous seront plus que jamais nécessaires pour conduire vos aventuriers à la rencontre du Magicien Noir.





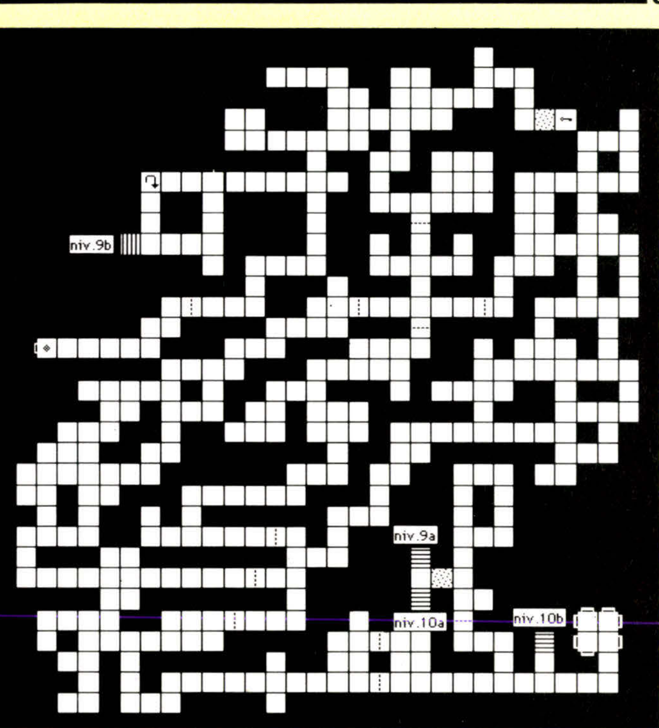


8

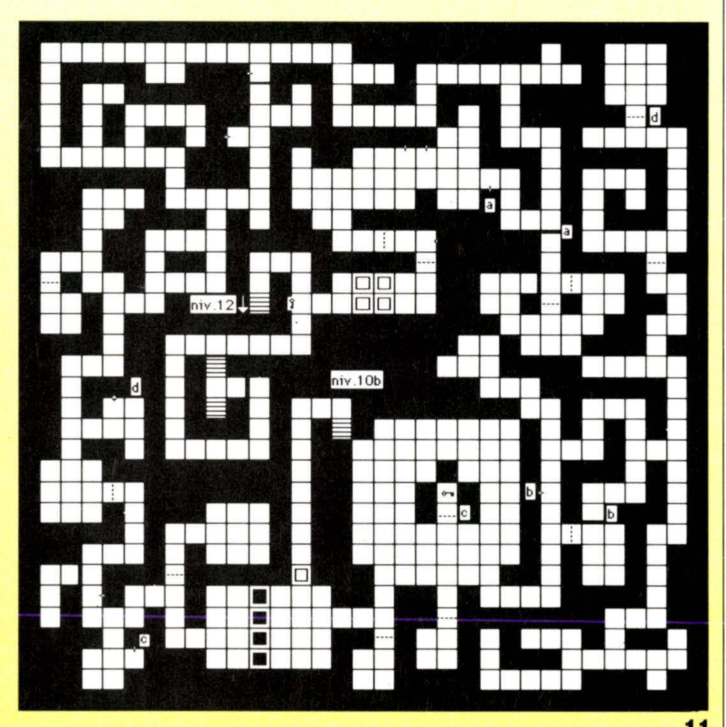


a, b, c : correspondance bouton-porte ; A= armure

9

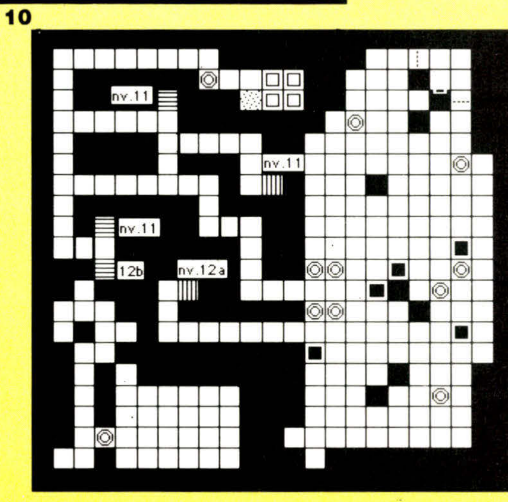


10



11

- clef
- porte secrète
- porte ou grille
- plaque tournante
- niche
- téléport
- gemme
- serrure à clef ir
- résurrection
- bouche à feu
- plaque
- trappe
- escalier



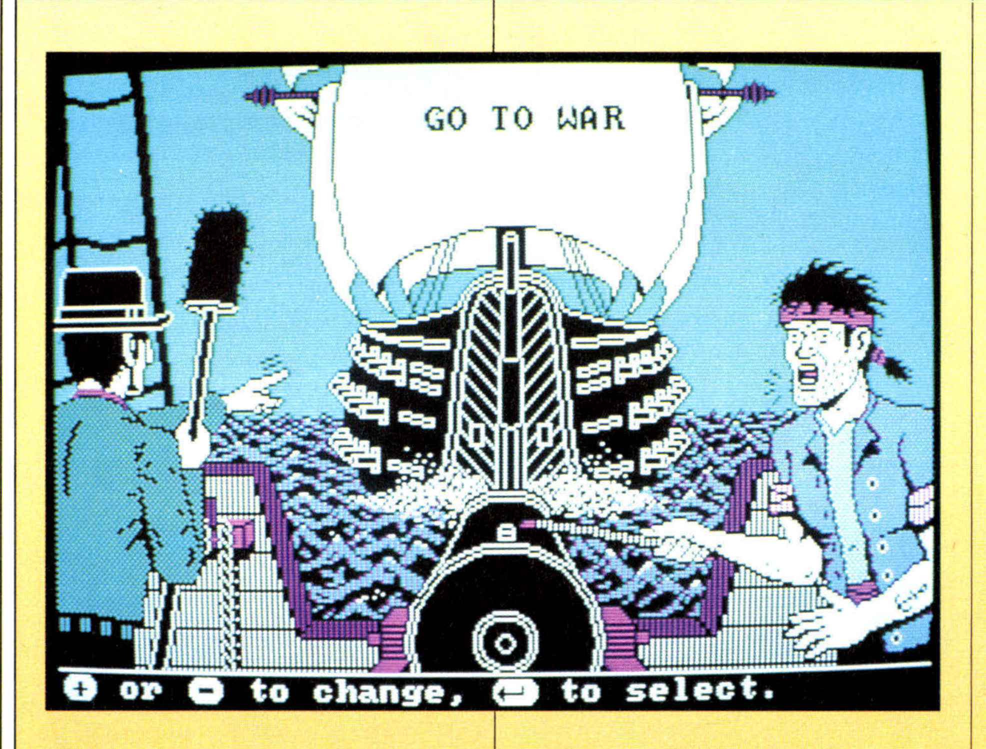
12

niv.7

niv.12

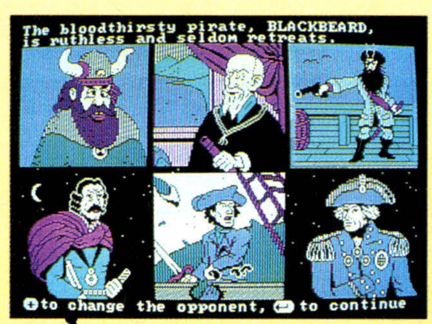
13

ANCIENT ART OF WAR AT SEA



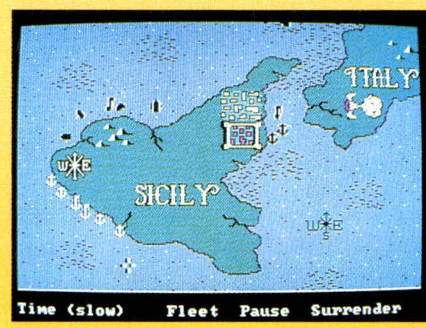
Hissez la grand-voile pour voguer de surprise en surprise ! La plus étonnante des batailles navales vous attend.
Ancient Art of War at Sea est un wargame et c'est aussi l'une des plus belles aventures qui soient offertes aux joueurs.

Pour la plupart des amateurs de jeux, le wargame évoque une surface couverte d'hexagones sur laquelle évoluent des pions représentant des "unités" militaires. Chaque pion étant doté de multiples caractéristiques, parmi lesquelles il faut compter la "capacité de "déplacement", d'"attaque", de "défense", etc. Bref, des jeux complexes, qui retiennent essentiellement l'attention de joueurs méticuleux, qui ont du temps ou encore qui apprécient l'histoire ou la "chose" militaire. Les wargames ont été parmi les premiers jeux informatisés, offrant ainsi un adversaire toujours prêt à combattre ou un arbitre entre deux joueurs.
Si les programmeurs se sont donné du mal pour faire vivre les wargames sur écran, ils n'ont pas fait preuve d'originalité pour les présenter. Tous les wargames informatisés ont été de simples transpositions de la "table" à l'écran. Avec ce que cela suppose de faiblesses : écrans parcellaires, peu lisibles, surchargés de signes et procédures complexes reproduisant pas à pas ce que les joueurs pratiquent sur table.
Il existe pourtant deux exceptions : *The Ancient Art of War* et son successeur, incontournable diraient certains, *The Ancient Art of War at Sea*, tous deux édités par la société américaine Broderbund.
Le premier avait été évoqué dans *J&S* n° 41 (p. 50). Il avait pour thème différents combats



Voici vos adversaires ! Tous de redoutables capitaines, parmi lesquels figurent Nelson et le pirate John Paul Jones.

terrestres. Cette fois-ci, (comme son nom l'indique en anglais !) c'est le combat en mer qui est privilégié : la bataille navale, telle que vous n'avez sans doute jamais imaginé pouvoir la pratiquer !
Il faut tout d'abord choisir une bataille. Vous avez l'embarras du choix entre l'épopée de la Grande Armada de 1588, la bataille de la baie de Quiberon en 1759 et celle de Trafalgar en 1805. Plus modestement, nous choisirons une bataille fictive contre le pirate John Paul Jones. La carte marine apparaît. A l'aide des touches

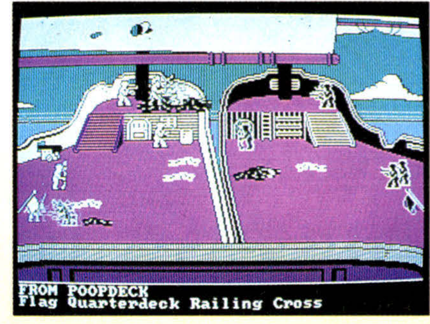


La carte générale présente la position des flottes. Les ancres blanches représentent vos bâtiments (à l'ancre). A l'aide du curseur il vous faut désigner la route de chacun.

flèches du pavé numérique, vous pouvez déplacer un curseur en forme de croix. Quand il atteint le bord supérieur ou inférieur, la carte se déroule verticalement, de bas en haut ou de haut en bas, sur une hauteur de deux écrans

et demi. Les ancres noires représentent les bâtiments adverses; les blanches, vos frégates ou vos bâtiments de ligne. Le long des côtes apparaissent des ports, où il sera possible de faire relâche pour réparer d'éventuelles avaries. Un visage joufflu d'où s'échappe un souffle indique la direction du vent. Le "terrain" et les acteurs sont en place.
Première opération: régler la vitesse d'écoulement du temps en appuyant sur la touche T (de "très lent" à "très rapide"). Il vaut mieux choisir "très lent" pour commencer, car l'un des principes de base de *War at Sea* est que le jeu se déroule en continu: il n'y a pas de tour de jeu. Si vous ne faites rien, vos ennemis approchent, attaquent et le plus souvent, faute d'ordre, coulent ou prennent vos navires. Vous êtes toujours dans le rôle de l'amiral de la flotte, et c'est à vous de donner des ordres de navigation et de combat.

il est temps d'aller voir de plus près ce qui se passe. La touche Z (pour *Zoom*, W pour le clavier français) donne une vision rapprochée de la situation, vue en plan. Sur cet écran figure un cadre. Il est à nouveau possible de "zoomer" et de voir les navires d'encore plus près. La frégate de John Paul Jones approche à vive allure sous le vent portant. De la stratégie globale, on passe à la tactique. Les trois types d'action à effectuer sont le réglage des voiles, la manœuvre et, bien sûr, la gestion des canons. Le réglage des voiles se fait à l'aide de la touche S (pour *Speed*, vitesse). Tapez deux fois de suite, et elle hisse ou abat toute la voilure.
Les touches "plus" et "moins" permettent de moduler ces actions en levant ou en abaissant certaines voiles. La touche RETURN enregistre les modifications effectuées. Une barre verticale indique à tout moment la vitesse acquise par le bâtiment. Toutes voiles dehors, le bâtiment



A l'abordage! Les marins qui ont survécu aux boulets se battent pour prendre le drapeau adverse. Les sabres et les mousquets (soigneusement rechargés après chaque coup!) entrent en jeu.

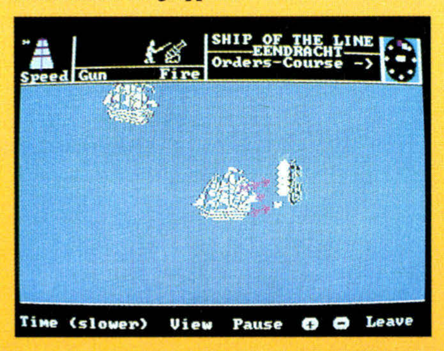
la ruée: les marins sont représentés sous forme de petits personnages qui se déplacent et combattent. On les voit sauter sur le pont



Un premier « coup de zoom » permet d'apprécier la situation là où se trouve le curseur. Ici, sur la côte sud de la Sicile, trois bâtiments adverses se rapprochent dangereusement des vôtres!

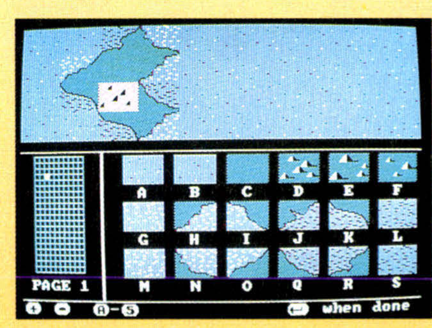
La première étape va consister à savoir déplacer vos bâtiments. C'est facile! Il suffit de faire coïncider le curseur avec l'un de vos bâtiments, d'appuyer sur la touche M (pour *Move*, se déplacer) ou sur la touche "?" du clavier français. Un nouveau curseur apparaît, rectangulaire celui-là. Vous le déplacez jusqu'à l'endroit où vous désirez que votre bâtiment aille et vous réappuyez sur la touche M. L'ordre est donné et, immédiatement, le bâtiment fait route vers le point indiqué. Vous faites de même pour tous les autres bâtiments de votre flotte.
Pendant ce temps, les adversaires approchent. Il faudra tenir compte du vent, car les fiers trois-mâts de la marine en bois n'appréciaient guère le vent de près. A quelques "pixels" de distance,

Un second « coup de zoom » agrandit le cadre blanc de la photo précédente. C'est l'échelle tactique. Celle de la manœuvre, du combat au canon et du lancer de grappin...



prend de la vitesse et fonce vers le pirate. La touche C permet de modifier la *Course* du bâtiment. Dans l'angle, en haut et à droite de l'écran, figure un cercle au milieu duquel est indiquée l'orientation du bateau. A sa périphérie, un plot violet marque la direction dans laquelle le vent souffle. L'appui sur la touche C, puis sur les touches "plus" et "moins" donne l'ordre de changement de direction. Il est préférable de faire voguer le bâtiment aux allures portantes. Par vent de face, le bâtiment "cule" (fait marche arrière) puis reprend le vent. Cela peut faire partie de votre manœuvre.
La frégate de John Paul Jones n'est plus qu'à quelques encablures, il est temps de s'occuper des canons. Il suffit de les "activer" à babord ou à tribord en appuyant sur la touche G (comme *Guns*). La frégate adverse arrive par babord avant, il faut "activer" les canons de gauche. Mais il faut du temps: dans la partie haute de l'écran, un petit personnage pousse un canon avec lenteur, le charge et se tient à vos ordres avec une mèche quand il est près! La frégate s'approche encore. C'est le moment d'appuyer sur F pour faire feu. Des tâches blanches marquent la mer, là où les boulets de la salve ont touché l'eau. Des marques violettes signalent les coups au but, dans la coque, la voilure ou l'équipage adverse. Touché! Mais trop tard, le pirate a jeté ses grappins et les bâtiments sont désormais rivés l'un à l'autre.
Il est alors possible de passer à une autre zone de combat ou bien de continuer à prendre en main celle-là. Rien ne vient jamais interrompre le déroulement de la partie: les combats que vous ne gérez pas le sont automatiquement! Croyez-nous, mieux vaut être présent sur les lieux du combat.
L'abordage va avoir lieu. Et c'est cela qui est extraordinaire dans *War at Sea*; ce passage de la grande carte à une vision rapprochée puis réaliste des bâtiments et, enfin, du contact entre les marins survivants qui vont se battre le mousquet ou le sabre à la main!
L'impression est extraordinaire, le sentiment de vécu total. L'écran présente les vaisseaux côte à côte. Vous avez quelques secondes pour donner des ordres d'abordage ou de défense et c'est

adverse, courir vers leurs adversaires. Certains se font face et combattent au sabre, alors que d'autres font feu au mousquet. On voit les marins recharger leur mousquet à l'aide d'une tige avant de faire feu à nouveau! Le dernier marin s'écroule et...les pirates font des signes d'allégresse en hissant le pavillon noir sur notre bâtiment.
On est bien loin des hexagones! *War at Sea* est le premier wargame à thème naval à s'ouvrir au monde des joueurs le plus large. De plus, sa structure sans tour de jeu est bien plus réaliste que les wargames classiques. Enfin, l'informatique prend ici tout son sens en libérant le joueur



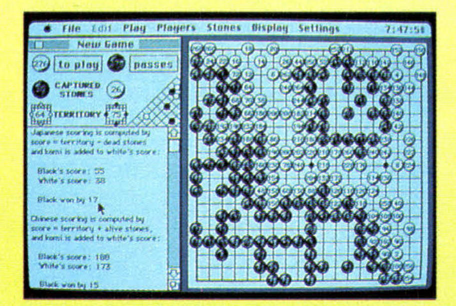
Un générateur de « terrain » et de bâtiments vous permet de créer vos propres scénarios, avec des îles et des hauts fonds sableux ou rocheux.

d'une grande quantité de paramètres.
Quand, au bout de plusieurs semaines ou plusieurs mois, vous aurez épuisé toutes les batailles proposées, il vous restera la possibilité de créer vous-même vos cartes marines et vos escadres. *The Ancient Art of War at Sea* est totalement inépuisable.

Disquette pour PC et compatibles. Edité par Broderbund. Mode d'emploi et documentation de 124 pages (en anglais). Dans toutes les grandes surfaces informatiques et dans les magasins "Genius". (355 F)

JEUX POUR MICROS

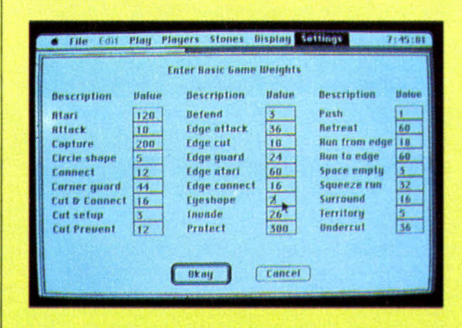
GO



Le désir de jouer au go existe, et quelque 400 000 Français affirment en connaître les règles, d'après le récent sondage BVA-*Jeux & Stratégie*. Plusieurs problèmes subsistent cependant pour faire du go un jeu plus pratiqué qu'il ne l'est : trouver un adversaire, l'avoir sous la "main" et comprendre vraiment, en action, les règles du jeu, qui sont moins faciles à assimiler qu'il n'y paraît de prime abord.

Go est de ce point de vue exemplaire et répond à toutes ces exigences. Plus de cent parties 13 × 13 (on choisit la dimension du terrain) en une semaine en témoignent : jamais nous n'avons tant pratiqué le go à la rédaction de *J&S* que depuis que nous avons ce programme. Pour jouer, il suffit de guider la pierre à la souris et de cliquer pour la poser. Les amateurs pratiquant le go en club peuvent dire que le programme n'est pas très fort. Sans doute est-ce vrai, mais peu importe : en quelques parties, il fera de n'importe quel néophyte un adepte du go, et cela peut-être de manière irréversible. Et c'est là l'essentiel.

Il faut savoir, en outre, que le programme donne accès à des tables de paramétrages. Plus d'une trentaine de critères peuvent être modifiés pour déterminer le comportement du programme : profondeur de recherche du meilleur coup, rapidité, degré d'invasion des territoires adverses, course vers les bords, etc. Il est préférable de ne pas les modifier pendant les premiers jours de jeu et de conserver une partie avec les caractéristiques de base.



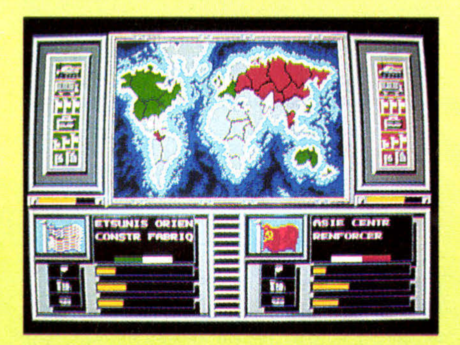
Au terme d'une trentaine de parties, n'importe quel joueur novice peut entrevoir l'extraordinaire richesse du jeu.

EN BREF

disquette (490F) pour Macintosh. Edité par Infinity. Distribué par International Computer.

accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▶

POWER STRUGGLE



Le conflit mondial Est-Ouest est de nouveau à l'honneur dans ce jeu de conquête. Il ne s'agit pas d'une simulation (comme *Balance of Power*), mais de ce qui pourrait être un jeu de plateau porté à l'écran.

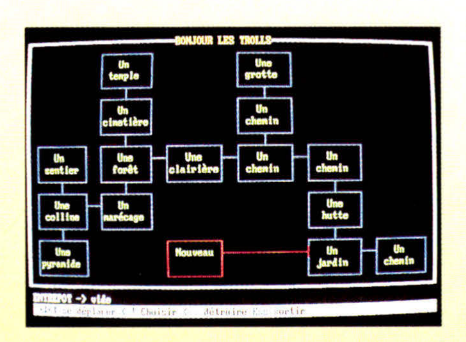
Votre objectif consiste à posséder le plus grand empire possible en amenant à votre couleur (verte pour l'Ouest, rouge pour l'Est) les autres pays. La tactique à adopter est essentiellement celle de la "concentration de forces", comme le préconisait Napoléon ! Classique.

EN BREF

cassette (140F) et disquette (190F-200F) pour Amstrad CPC, Atari ST, Amiga, compatibles et Commodore 64-128. Edité par Infogrames et PSS.

accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

SAGA



Saga est un superbe outil de création de jeux d'aventure (mode texte)... s'intégrant à la pédagogie ! Voici peut-être le premier outil pédagogique réalisé par des personnes conscientes du fait que l'on peut à la fois jouer et apprendre, et même que l'on apprend mieux en jouant qu'en s'ennuyant, quel que soit le sujet. Etonnant, non ? Il n'aura jamais fallu que huit ans pour que cela soit compris, et encore, tous les élèves n'auront sans doute pas la chance d'utiliser *Saga*.

La structure adoptée est celle développée par Scott Adams au début des années 80. Le terrain, vierge au début, est constitué de trente emplacements de cases que le joueur doit créer, puis relier entre elles, pour finalement les nommer en choisissant le type de lieu dans une liste de dix-huit noms. Quand le terrain est créé, il est possible de reprendre une à une les cases et d'y placer des objets, des personnages, des pièges. Les possibilités offertes sont limitées en nombre, mais très complètes. Tous les choix s'effectuent dans une arborescence : la sélection dans un premier menu ouvre une fenêtre contenant de nouveaux choix et ainsi de suite. Il est toujours possible de lancer le jeu à tout moment de sa conception, ce qui n'est pas le cas pour tous les logiciels de création d'aventures.

Un excellent programme pour faire vivre un univers d'aventure simple et mettre vos amis au clavier, une fois le jeu terminé, mais un peu cher !

EN BREF

deux disquettes (995F) pour IBM et compatibles (256 Ko), équipé d'un moniteur couleur et de deux lecteurs de disquettes. Imprimante conseillée dans le cadre pédagogique. Edité par Cedic-Nathan. Distribué par Nathan.

accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
animation: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

CASINO ROULETTE

Comme son nom l'indique, ce logiciel vous propose de jouer à la roulette. En début de partie, vous inscrivez les noms de huit joueurs (même si vous n'êtes que deux). Ensuite la partie peut commencer. Chacun clique sur les plaques de son choix et les pose sur le tapis, vu en plan à l'écran. Le programme-croupier annonce chaque pose dans un français à vous faire vaciller le colimaçon ("*nouaarr*", "*houge*", etc).

Changement d'écran : la roulette tourne. Elle semble programmée pour faire virevolter la boule aléatoirement. Enfin, le résultat est annoncé et les scores sont modifiés en conséquence.

Casino roulette n'est pas un grand logiciel, mais se laisse pratiquer agréablement. On aurait aimé que d'autres jeux de casino accompagnent cette roulette.



Si l'on s'en réfère à la loi sur les jeux de hasard, il est strictement interdit d'organiser des parties chez vous !

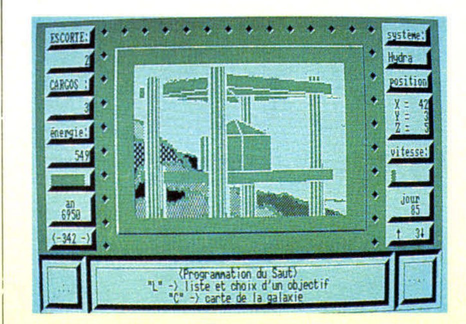
EN BREF

cassette (140 F) et disquette (190 F)pour Atari ST. Edité par CDS Software. Dans toutes les grandes surfaces informatiques.

accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷

KRISTOR

Le programme propose un "*Space Opera*", un peu à la manière de la série télé *Startrek*. Vous êtes aux commandes du vaisseau amiral. Votre objectif est de survivre et de conforter vos positions dans la galaxie. Pour cela, vous devrez collecter du minerai pour subvenir à vos besoins et construire de nouveaux vaisseaux : croiseurs, cargos et sondes. Mais...vous n'êtes pas seul !



La galaxie est peuplée d'êtres divers et variés qui, eux aussi, ont besoin d'énergie pour survivre. A vous de choisir s'il faut combattre ou négocier, s'il faut construire en masse ou accumuler l'énergie, s'il faut sonder l'espace avant d'envoyer des escadres, ou encore si les escadres doivent partir avec des cargos pour collecter un minerai non encore repéré? Autant de questions qu'il vous faudra résoudre pour mériter le titre d'amiral que vous portez.

Kristor est présenté avec une cassette audio, chargée de mettre dans l'atmosphère. La musique est bonne, quoique classique, mais les paroles sont parfois un peu difficiles à saisir. Le jeu lui-même se présente sous la forme d'un tableau d'action.

A l'aide de la souris, vous pointez l'action choisie (production de vaisseaux, envoi d'une sonde, envoi d'un ambassadeur, etc), puis vous cliquez pour activer votre choix. Les déplacements du vaisseau amiral ne sont pas sans danger, car la galaxie est partagée à l'image d'un territoire. Si vous entrez dans les zones d'exploitation d'autres êtres avec lesquels vous n'entretenez aucune relation, le combat s'engage. On se retrouve alors devant un jeu de combat spatial proche du jeu d'arcade, mais qui n'en a pas la rapidité.

Au total, *Kristor*, demande de nombreuses heures d'utilisation pour en tirer le meilleur parti. C'est une aventure-gestion qui demande beaucoup de temps.

EN BREF

deux disquettes pour IBM PC et compatibles (512 K de mémoire minimum), une cassette audio (240 F). Edité par Loriciels.

accessibilité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

JEUX POUR MICROS

TROUBADOURS

Vous êtes un troubadour qui parcourt le pays en grattant votre luth et en composant des poèmes. Vous allez de ville en ville, de château en château, jouant devant les seigneurs et les princes... Votre mission est de triompher du terrible Kantor dans son château de Roc-Noir.



Troubadours est une aventure pédagogique qui ne paraît pas en être une, ce qui est un compliment. Elle s'adresse aux 7-11 ans environ. Le plus souvent, il faut répondre aux questions des personnages de rencontre. Elles portent sur le vocabulaire ou la reconnaissance de notes de musique. Par exemple, le troubadour est amené à faire le portrait du Prince Kantor : le joueur devra compléter les phrases avec les mots appropriés. A chaque fois cinq ou six mots sont proposés. Si vous êtes trop flatteur ou si vous l'insultez, vous serez jeté en prison.
Le tout est bien fait, simple, joliment illustré et bien vu.

EN BREF

cassette (175 F) et disquette (199 F) pour Amstrad CPC (en cours de réalisation pour Atari ST, PC compatibles et Thomson). Edité par Lankhor.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

LES HUIT CONQUETES D'ARMORIK LE VIKING

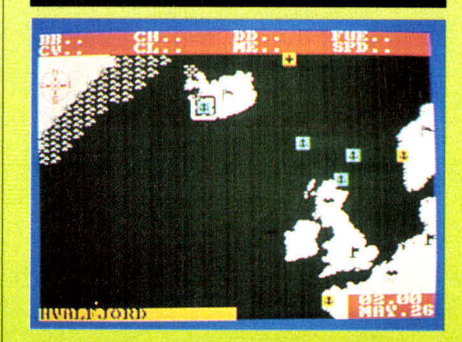


Vous êtes *"Armorik le viking"* (sic !). Votre objectif est de conquérir huit territoires : *"le cimetière, le feu, la montagne, la grotte, le manoir, la glace, la forêt et le château"*. Pour passer d'un territoire à un autre, il faut à chaque fois trouver une clef.
Vous guidez de gauche à droite un personnage à l'aide des touches du clavier ou du joystick. Tout contact avec un adversaire venant à votre rencontre est mortel. Il est possible de sauter ou de lancer des projectiles, mais en nombre limité. Chaque territoire doit être débarassé de ses occupants en moins de 2 min 30s. Nous sommes là dans la tradition des jeux d'arcade. Celui-ci est rapide et difficile.
Pour amateur confirmé.

EN BREF

disquette (160 F) pour IBM PC et compatibles, carte EGA et CGA, Amstrad PC 1512 et 1640. Edité par Infogrames. Distribué par Cable.
accessibilité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

BISMARCK



Le soir du 24 mai 1941, un obus s'écrase dans la soute aux munitions du bâtiment anglais *HMS Hood.* Il ne restera que 3 témoins sur les 1 415 hommes d'équipage. Le *Bismarck* venait pour la première fois de frapper.
Au cours de cette simulation, qui se déroule entre le 22 mai 41 à 4h00 et le 27 mai à 0h00, le joueur prend le commandement de la flotte britannique ou celui des deux bâtiments allemands, *Bismarck* et *Prinz Eugen.* En tant que chef de l'escadre anglaise, il devra chasser et couler le *Bismarck* avant qu'il n'atteigne la limite sud de la carte, tout en assurant la sécurité des convois qui traversent l'Atlantique. Le joueur défendant le camp allemand devra tout simplement toucher des bâtiments anglais.

EN BREF

cassette pour Amstrad CPC et C64/128 (140F) et disquette pour Amstrad (190 F), Atari ST, PC compatibles (200 F). Edité par PSS et Infogrames. Distribué par Cable.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

GABRIELLE



Jeu d'arcade à contrôler au joystick, *Gabrielle*, reste dans le classique. Nous sommes en l'an 3000 et vous guidez l'ange Gabriel, du moins sa version féminine et informatisée, venue sur votre écran pour ramener les âmes repenties à la suite d'un holocauste nucléaire survenu quelque mille ans auparavant.
Le thème "religieux" n'est évidemment qu'un prétexte et l'essentiel du jeu consiste à franchir les obstacles, de page d'écran en page d'écran, et à pourfendre les adversaires tout en recueillant çà et là des fioles de soin et des points de vie. Le thème est original et peut donner des idées à tous ceux qui auraient envie de faire passer leurs idées ! Cela nous réserverait quelques croustillantes surprises...

EN BREF

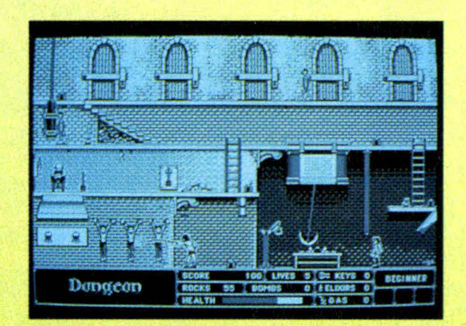
cassette (140F) et disquette (190F) pour Amstrad CPC. Edité par Ubi Soft.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

BEYOND DARK CASTLE

Le plus drôle et le plus réussi des jeux d'arcade-aventure ! Ainsi peut-on qualifier l'extraordinaire aventure à laquelle le programme vous convie.

Le but du personnage, que vous guidez à l'aide de la souris et des touches de fonction, est de retrouver et de prendre cinq "orbes". Dans ce type de jeu, hyper-classique, ce sont les détails qui font la différence. Les animations et les bruitages de *BDC* sont exceptionnels de qualité: votre personnage, le Prince Duncan, heurte l'un des murs de l'effroyable château qu'il parcourt et se met à tituber en émettant des borborygmes, puis se ressaisit en secouant la tête. Parfois, il a peur du vide et s'arrête, les bras plaqués au mur, en dépit de vos commandes. Il sait ramasser des objets, s'accroupir, sauter, grimper à la corde en s'essouflant ! L'un de ses bras est articulé et peut être orienté avant de lancer un projectile (pierre, bombe à gaz). Il sait également poser des bombes (tapez E pour qu'il s'accroupisse, puis cliquez sur la souris).

Il ne vous reste que quelques secondes pour fuir les lieux, sans quoi votre personnage est soufflé par l'explosion et perd une de ses cinq vies.

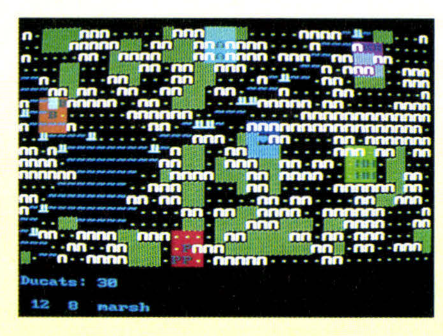


L'une des séquences les plus plus drôles intervient lorsque, par maladresse, vous le conduisez dans le vide : il s'arrête, regarde sous lui, puis vous regarde (d'un air navré), pousse un cri et tombe. Tout comme dans les dessins animés. A voir absolument.

EN BREF

deux disquettes (580F) pour Macintosh. Edité par Silicon Beach Software. Distribué par Alpha-Systèmes diffusion.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

BY FIRE AND SWORD



Voici un jeu classique sur le thème de la conquête féodale, pour deux à six joueurs, ou en solitaire contre le programme qui joue alors le rôle des joueurs manquants.

Le but du jeu est de posséder un fief à part entière à la fin de la partie. Celle-ci s'interrompt automatiquement lorsqu'un des joueurs est parvenu à élever l'un de ses barons au rang de duc et que la condition précédente est remplie. Un bon thème, mal relayé par une règle assez incomplète.

EN BREF

disquette (240 F) pour IBM PC et compatibles. Edité par Avalon Hill. Dans les grandes surfaces informatiques.
accessibilité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

GENERATEUR DE ROMAN

Dans la lignée de *Saga*, le *Générateur de roman* de l'éditeur Cédic-Nathan, propose d'aborder la "*production automatique de textes littéraires*". Un projet ambitieux que le mode d'emploi ramène à de plus justes proportions en le situant essentiellement comme une *"machine à créer du texte"* pour les élèves. L'aventure mérite cependant le détour.
La disquette programme chargée, l'écran vous demande d'introduire dans le lecteur une "base". Vous avez le choix entre quatre disquettes : les bases Maupassant, Jules Verne, Zola et Stendhal !
Disons...Maupassant. Un système de choix multicritères vous invite à définir les paramètres de "votre" création. Le menu "choix de contextes" offre les points suivants : lieux, météo, situation, psychologie, description, situation relative des personnages, géographie, milieu social, type de récits, chronologie et âge. La sélection de l'un de ses points conduit à un sous-menu.
Par exemple, le sous-menu "lieux" de la base Maupassant propose vingt-six localisations différentes. Choisissons "restaurant". Le choix du mot "psychologie" fait apparaître une trentaine d'humeurs (joie, envie, espoir, etc). Choisissons "bonheur". On peut également choisir le nom des héros et héroïnes que l'on désire mettre en scène. Au bout d'une vingtaine de secondes d'attente sur un écran constellé de valeurs numériques, on obtient le résultat suivant :
"*On allait se mettre à table. Géraldine vivait sans un nuage dans son ciel. Elle avait donc saisi avec joie cette occasion, et elle savourait ce plaisir rare et nouveau. Ils allaient, inondés de bonheur, comme soulevés de terre dans une félicité éperdue*"...

Des nuages chassaient de l'est et envahissaient déjà une partie du ciel. Une sorte de grêle, précédée d'un bruit tumultueux, sillonnait l'atmosphère et crépitait sur le Astroballe. Celui-ci, cependant, continuait sa marche ascensionnelle : les éclairs dessinaient des tangentes enflammées à sa circonférence. Evidemment, si la violence du cyclone s'accroissait encore, le Astroballe ne serait plus qu'un fétu de paille indirigeable, emporté dans un de ces tourbillons qui déracinent les arbres, enlèvent les toitures, renversent des pans de murailles. Le lundi le temps changea complètement ; la pluie se mit à tomber avec une grande violence ; il fallut résister à ce déluge et à l'accroissement de poids dont il chargeait le ballon et la nacelle. "Nous sommes à la merci du ballon, cela est fâcheux reprit Paganel ; le vent est assez médiocre".

Poubelle, Récupération ou Suite : s

Parmi les phrases, il est possible d'opérer une sélection, puis d'enregistrer sur disquette les phrases ou de les éditer sur imprimante.
Au total, l'usage ludique à proprement parler est faible, mais pour un créateur apparaît une autre dimension, qui n'est pas explicitement prévue : le fait de devoir préciser les lieux où se déroulent l'action, de cerner les personnages, de leur attribuer une humeur, une attitude, finit par faire imaginer la scène comme si elle était réelle. La sensation de création est surtout intense lors du paramétrage demandé par le programme !

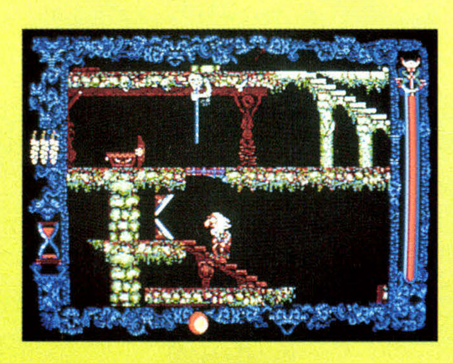
EN BREF

cinq disquettes (1150F) pour IBM PC et compatibles (256 Ko). Conçu à l'initiative de la BPI du Centre Georges-Pompidou et du CNDP. Réalisé par la société Kaos. Edité par Cédic-Nathan.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▶
originalité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
graphisme: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
animation: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

JEUX POUR MICROS

VAMPIRE'S EMPIRE

Très drôle ! *Vampire's Empire* est une arcade-aventure classique : votre personnage, le Docteur Van Helsing, déplacé au joystick, doit mettre fin à l'impérissable Docteur Dracula. Pour cela, il dispose d'ail, de miroirs et d'une boule magique. Toutes choses qui provoquent les pires allergies chez les vampires. Pour vaincre, vous devrez diriger un rayon mortel jusqu'au fond de la caverne, à l'aide de miroirs. Ainsi décrit, vous ne pourriez rien dire, à priori, de ce logiciel. Des centaines d'autres proposent de semblables thèmes. Ce serait sans compter sur les ressources de l'*Amiga*: les animations, très BD, sont géniales. La dégaine de votre personnage, ses mouvements sont, à eux seuls, un spectacle. Les murs et les décors se mettent à vivre. D'immondes gargouilles vomissent des torrents d'immondices sur votre passage. Pas un joueur ne peut s'empêcher de rire au cours de cette ténébreuse aventure.

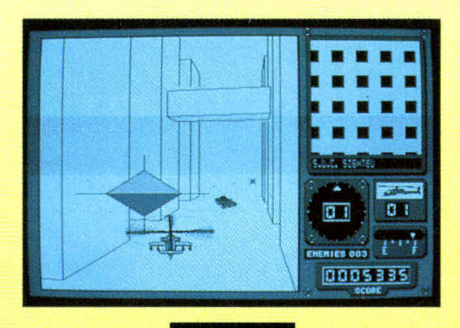


EN BREF

disquette (220 F)pour Amiga. Edité par Micro-Partner et Infogrames. Distribué par Cable.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

APACHE STRIKE

Beau jeu d'arcade sur *Macintosh*, *Apache Strike* vous met aux commandes d'un hélicoptère de combat, sur la musique du feuilleton *Supercopter*. Votre mission est de détruire les ordinateurs de défense stratégique d'une ville ennemie. Vous volez dans une forêt de buildings avec pour ennemis les hélicoptères et les chars adverses.
L'hélico se pilote à la souris. Il est préférable de préparer une surface qui adhère bien pour rendre la souris parfaitement efficace, sinon c'est l'écrasement contre les bâtiments. Pas facile et un peu répétitif, mais bien réalisé.

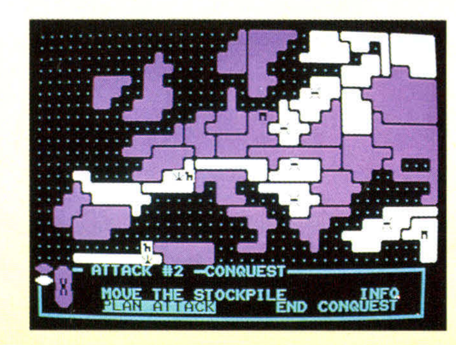


EN BREF

disquette (580F) pour Mac+ et SE. Edité par Silicon Beach Software. Distribué par Alpha Systèmes diffusion.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

LORDS OF CONQUEST

"Votre but est de conquérir le monde en maîtrisant individuellement les différents pays." Rien de moins! Au but classique des jeux de conquête, s'ajoutent ici les notions de production et, à deux joueurs, de commerce et d'alliance.
Après avoir choisi une des vingt zones proposées, le programme vous invite à préciser vos "pays de base". Choix essentiel duquel dépend votre capacité de production. Les ressources, dégagées de tour en tour, permettent de construire des flottes et des armées qui interviendront çà et là au gré de vos désirs. L'essentiel du jeu, outre les combat, est de savoir produire et acheter au bon moment.
Le programme, en mode adversaire, est un joueur de bon niveau, qui sait mener de temps à autre de très belles attaques surprises.Le niveau de difficulté le plus intéressant est celui d'"expert", qui oblige à gérer cinq ressources : or, chevaux, fer, charbon et bois. Le seul



reproche que l'on puisse faire à ce programme est qu'il soit limité à deux joueurs (trois sur *PC* et compatibles), ce qui restreint l'aspect diplomatique.

EN BREF

cassette (109F) et disquette (169F) pour Commodore 64-128 et disquette pour compatibles PC (199F). Edité par Electronic Arts. Distribué par Ubi Soft.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
animation: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷

CONSPIRATION

Ce jeu d'aventure, invitant le joueur à taper un verbe suivi d'un nom (et s'il le désire d'un article), est bâti sur le thème du voyage dans le temps. Les déplacements s'opèrent grâce aux touches flèches.
Classique.



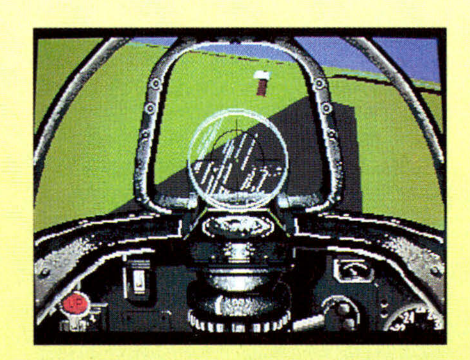
EN BREF

cassette (150F) et disquette (195F) pour Amstrad CPC. Edité par Ubi Soft.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
originalité: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▷ ▷ ▷ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

SPITFIRE 40

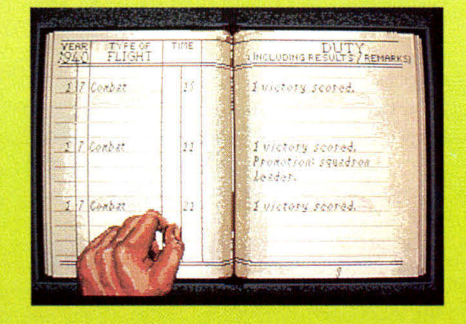
Ah, quel sublime simulateur de vol et de combats aériens ! *Spitfire,* testé sur *ST,* est vraiment une réussite. Dessins, animations, paramétrages, tout y est, hormis peut-être le son.

La boîte de jeu contient une photo du cockpit, qui est en tout point comparable à celle que l'on retrouve sur l'écran. Ce chasseur, conçu par Mitchell en 1925 et équipé d'un moteur Merlin en 1936, atteignait 560 km/h en conservant une manœuvrabilité extraordinaire, capable de grimper de 762 m à la minute à 296 km/h pour un régime porté à 2 850 tours/minute.



Vous savez depuis longtemps ce qu'est un simulateur de vol. Nous ne reviendrons donc pas sur les différentes commandes (gaz, dérive, ailerons) qui permettent de conduire cette capricieuse machine qu'est le Spitfire (les "décrochages" sont nombreux, comme ils l'étaient dans la réalité). Ici, le joystick trouve son plein emploi. Les combats se déroulent au-dessus du sud de l'Angleterre et votre tâche est de défendre Londres et les aéroports environnants. Vos adversaires sont des avions de chasse ou des bombardiers allemands. Le jeu consiste, bien sûr, à les détruire.

Le programme vous permet de passer de la vue extérieure à la vision du tableau de bord, soit brutalement, soit par un "scrolling" rapide (et non saccadé) d'une page d'écran sur l'autre. Votre carnet de bord, dont vous pouvez délicatement tourner les pages, enregistre vos exploits. Les premières pages ne sont pas à montrer ! Entre les rentrées du train d'atterrissage...au sol et les descentes au tapis, le palmarès n'est pas élogieux. Mais, après quelques heures de vol, ça va mieux. Pour l'anecdote, on découvre alors que le programme ne gère pas les contacts ! Vous pouvez jouer les passe-murailles et, par exemple, traverser doucement un avion posé au sol. Le programme continue invariablement de calculer les angles, les lignes et d'afficher le tout, sans discernement, mais avec rapidité.

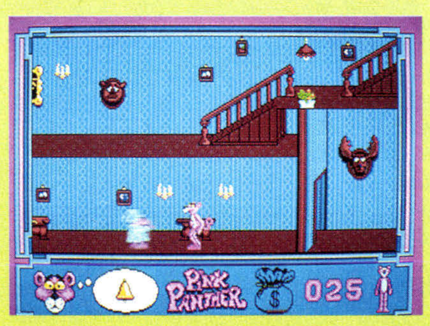


Un excellent jeu, mis au point avec la collaboration du musée de la Bataille d'Angleterre et du ministère anglais des Constructions aéronautiques.

EN BREF

cassette (119F) et disquette (169F) pour Amstrad CPC et disquette (269F) pour Atari ST. Edité par Mirrorsoft. Distribué par Ubi Soft.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷

LA PANTHERE ROSE

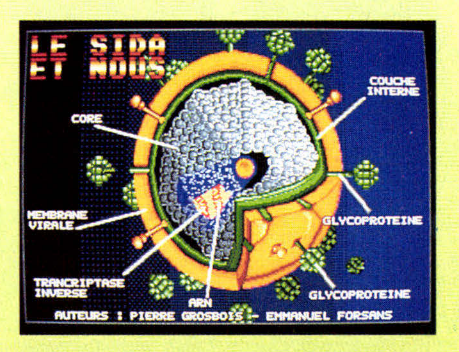


Votre objectif, après avoir revêtu la peau de la Panthère Rose, est de cambrioler suffisamment de villas pour vous offrir un repos tropical bien mérité, du moins pour les efforts consentis. Le problème avec les propriétaires qui habitent lesdites villas est qu'ils sont tous somnambules... C'est dire que pendant que vous collectez les précieux objets qui font croître votre pactole, ils arpentent les pièces, endormis et les bras tendus. S'ils se réveillent en heurtant un obstacle, ils vous surprennent en pleine action et...direction la porte. Il faut donc prendre le temps de les réorienter correctement avant de courir vers un nouveau larcin. Puis revenir rapidement vers eux. Il faudra en fait les guider de pièce en pièce afin qu'ils ne soient jamais trop loin de vous.
La gestion du jeu se fait au joystick. Il n'est pas facile de venir à bout de ce jeu d'arcade-aventure. Les dessins et animations respectent parfaitement la Panthère Rose, telle que nous l'avions rencontrée antérieurement !

EN BREF

cassette (120F) et disquette (190F) pour Amstrad CPC et disquette pour Atari ST et Amiga (250F). Edité par Infogrames.
accessibilité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
originalité: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

LE SIDA ET NOUS



Il ne s'agit pas à proprement parler d'une aventure, comme l'indique le dossier de presse, mais plutôt d'une collecte d'informations, telle que pourrait la pratiquer un journaliste.
Vous êtes dans une ville et vous allez de lieu en lieu pour "interroger" une trentaine de personnages aux qualifications diverses en matière de SIDA : cela va du biologiste de l'hôpital, qui explique le fonctionnement cellulaire, jusqu'au "pilier" de bistrot, qui assène des convictions en droit fil de la rumeur publique. On y apprend de très nombreuses choses sur la terrible maladie et le phénomène épidémique, mais on ne peut pas dire que ce soit follement ludique.
Le sujet était difficile et il est bien traité. Conseillé pour apprendre, pas pour jouer.

EN BREF

disquette (199 F) pour Atari ST. Edité par Carraz Editions.
accessibilité: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
originalité: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
graphisme: ▶ ▶ ▶ ▶ ▷
animation: ▶ ▶ ▶ ▷ ▷
son: ▶ ▷ ▷ ▷ ▷
nous aimons: ▶ ▶ ▷ ▷ ▷

MERLANS FRITS

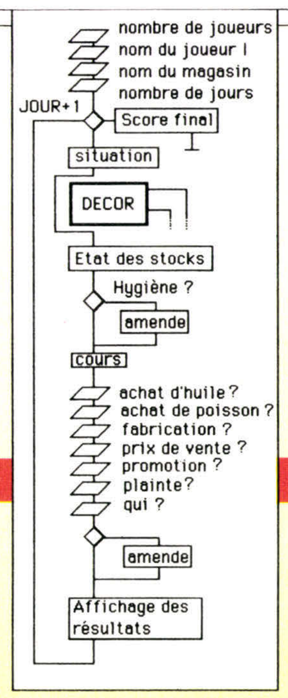
Cet été, sur la plage, vous tiendrez une boutique de sandwichs au merlan frit...Si, si, c'est comme je vous le dis. Ah ! Mais ne croyez pas que c'est facile. Les touristes ont beau en redemander (tous les goûts sont dans la nature), la concurrence fait rage à Ripoux-les-Bains et les services de l'hygiène veillent...

joueurs: en solitaire ou jusqu'à 10 joueurs.
matériel: un micro-ordinateur disposant d'au moins 6,5 Ko de mémoire vive et notre listing.
but du jeu: au terme du nombre de tours (jours) de jeu que vous aurez choisi, le vainqueur sera celui des joueurs qui a le plus d'argent en caisse.
principe: vous achetez de l'huile de friture et des merlans et vous vendez des sandwichs. A vous de faire le maximum de bénéfices.
le jeu: le programme va vous demander successivement combien de joueurs entrent en piste, le nom de chacun d'entre eux, ainsi que celui porté sur l'enseigne de chaque magasin. Vous indiquerez enfin le nombre de jours de jeu (maximum 40).
Une bataille financière de haut vol peut commencer.

le tour de jeu: chaque tour de jeu représente un jour. Si vous jouez à plusieurs, ce qui est plus amusant, le programme indiquera qui doit jouer et qui doit quitter l'écran. Vos choix sont en effet secrets et doivent le rester jusqu'à la fin du tour,
Vous devez retenir les informations suivantes:
- en cassant votre tirelire, vous avez compté 300F. C'est votre capital de départ;
- le cours de l'huile et le cours du poisson changent quotidiennement;
- l'huile et le poisson peuvent être stockés au froid et ne subissent aucune dépréciation;
- avec un litre d'huile, vous avez de quoi faire frire du poisson pour l'équivalent de 50 sandwichs (retenir 1 l d'huile = 50 sandwichs);
- dans un kilo de merlans, il y a 5 poissons, et un poisson permet de faire 2 sandwichs (1 kg de merlans = 10 sandwichs).
Tous les jours, vous devrez d'abord choisir, compte tenu de votre argent et du cours des produits, combien de litres d'huile et de kilos de poisson vous achèterez. Vous devrez tenir compte de la température qu'il fait, car le nombre de touristes varie en fonction de celle-ci. Plus il fait chaud (entre 15 et 30°), plus le nombre de clients potentiels augmente. Mais attention, chaque touriste ne fera pas forcément son repas d'un sandwich au merlan.
Vous devrez ensuite choisir le nombre de sandwichs que vous confectionnerez et à quel prix unitaire vous les mettrez en vente. Evidemment, si vous n'avez pas pris la précaution de stocker suffisamment d'huile, vous ne pourrez pas faire la quantité de sandwichs désirée. Il en ira de même si vous n'avez pas acheté assez de poissons. Normal!
Le programme calcule la demande globale des touristes en fonction du prix moyen pratiqué. Vous ne pourrez pas établir d'entente commerciale entre marchands pour vendre tous vos sandwichs au même prix. Non seulement c'est illégal, mais de plus la demande baisserait aussitôt.
Ensuite, le programme calcule la part de marché de chacun en fonction du prix qu'il pratique.
Le gestionnaire moderne que vous êtes devra ensuite décider de la somme consacrée à la promotion de son produit : vous pouvez faire apposer des affichettes dans la ville, à raison d'un franc pièce. Bien sûr, rien ne vous y oblige. Il faut savoir que cette promotion vous profite directement, mais profite aussi marginalement à l'ensemble des marchands.
Au cours des premiers jours, généralement tout va bien. Mais, pour peu que vous fassiez davantage de sandwichs que les honorables touristes n'en consomment, vous vous retrouverez avec des sandwichs invendus. Deux choix s'offrent à vous: les (J)eter ou les (G)arder. Il suffira d'appuyer sur la touche lettre entre parenthèses correspondant à votre choix. Cela ne sera pas sans conséquence : celui qui, le lendemain vend des sandwichs de la veille (ce qui bien sûr, ne se produit jamais dans la réalité!), s'expose à trois types de représailles: d'abord, l'indice de satisfaction des consommateurs baisse, et ce d'autant plus - ô horreur - que la journée est chaude ! Ensuite, si cet indice est vraiment trop bas (et que les plaintes et les boutons s'accumulent), les services de l'hygiène publique déboulent chez vous, saisissent l'abominable stock de sandwichs et vous collent une amende correspondant à la moitié de votre encaisse. Enfin, vous risquez que l'un de vos concurrents ne vous dénonce au susdit service. Même motif, même punition. Rien ne vous empêchera d'en faire autant, mais attention ! Si vous dénoncez un concurrent qui a effectivement des sandwichs périmés, il paiera la note. Mais si vous vous êtes trompé, à vous de subir les conséquences de la calomnie et de payer l'amende qu'il aurait payée s'il avait été coupable.
Le fait d'avoir des sandwichs de la veille n'empêche aucunement d'en confectionner de nouveaux. Après fabrication des sandwichs du jour, il vous sera demandé combien vous en extrayez du stock d'anciens pour les mettre en vente.

PROGRAMMATION

Le listing a été programmé pour *Amstrad CPC*, mais ne présente aucune difficulté majeure de transcription. Rappelons cependant les quelques spécificités rencontrées.
Le sous-programme "décor" affiche à l'écran une devanture de magasin et une enseigne sur laquelle s'inscrit le nom du magasin. Les deux instructions Basic utilisées sont PLOT et DRAW. PLOT X,Y affiche un point en horizontal X, vertical Y, sur l'écran. Si les valeurs indiquées sont trop importantes pour votre écran, divisez-les par deux ou plus. L'instruction DRAW X,Y tire un trait entre les coordonnées X,Y du PLOT précédent et les coordonnées X,Y du DRAW.
L'instruction LOCATE remplit la même fonction d'affichage, mais en mode texte. Elle permet de désigner sur l'écran 40 × 24 cases, l'endroit où l'on désire placer le début d'un mot ou d'une phrase.
La ligne 370 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 370 est une procédure d'interruption du programme. La ligne est lue et relue tant que vous n'appuyez pas sur une touche. Cela donne le temps de lire ce qui est affiché à l'écran.
Le signe "accent circonflexe" désigne l'élévation à la puissance. Sur la plupart des ordinateurs il faut taper sur la touche "flèche vers le haut" ou sur l'accent circonflexe.
Le PRINT CHR$(143) affiche un carré plein. La plupart des variables sont désignées par deux lettres, ce qui permet de mémoriser plus facilement leur signification.



LA LISTE DES VARIABLES

A$ variable de saisie alphanumérique ou d'interruption momentanée du programme
AH(I) coût de l'achat d'huile pour le joueur I
AM(I) coût de l'achat de merlan pour le joueur I
AR(I) argent en caisse du joueur I
AT$ phrase "Appuyez sur une touche"
CA(I) chiffre d'affaires du joueur I
CC(I) coefficient de cherté du joueur I
DG demande globale des touristes (en nombre de sandwichs)
DR(I) demande réelle en sandwichs au marchand I
ES(I) quantité de sandwichs extraits du stock par I
IS(I) indice de satisfaction du public à l'égard de I
K variable de boucle
LJ nombre de jours de jeu
MP moyenne des prix pratiqués
NJ nombre de joueurs
N$(I) nom du joueur I
NJ$(I) nom du magasin du joueur I
NL(I) nombre de litres d'huile achetés
NM(I) nombre de kilos de merlans achetés
NT nombre de touristes
PB(I) budget promotionnel du joueur I
PG moyenne de l'investissement publicitaire effectué par les joueurs
PH prix de l'huile
PM prix du merlan
PV(I) prix de vente du sandwich chez le marchand I
QF(I) quantité de sandwichs fabriqués par le joueur I
QR(I) quantité restante de sandwichs
RC$ phrase "Il vous reste..."
RY variable de boucle d'affichage graphique
SH(I) stock d'huile du joueur I
SM indice de satisfaction moyen
SM(I) stock de merlans du joueur I
ST variable de boucle d'affichage graphique
SS(I) stock de sandwichs du joueur I
T nombre de jours
TE température du jour
T$ ligne de pointillés
V variable de boucle

PROGRAMME EN BASIC

```
10 T$="--------------------"
20 AT$="APPUYEZ SUR UNE TOUCHE"
30 RC$="IL VOUS RESTE................"
40 '1 L D'HUILE=50 merlans frits
50 '1 merlan = 2 sandwichs.
60 CLS : REM===TOUR DE JEU===
70 INPUT"NOMBRE DE JOUEURS :";NJ
80 FOR I = 1 TO NJ: AR(I)=300
90 PRINT"JOUEUR "I
100 INPUT"TAPEZ VOTRE NOM :";N$(I)
110 PRINT"NOM DE LA BOUTIQUE DE ";NJ$(
I); : INPUT"  ";N$(I): PRINT: PRINT:NE
XT I: I=0
120 INPUT "COMBIEN DE JOURS (MAX 40):"
;LJ
130 GOTO 150
140 PRINT"C'EST TROP CHER POUR VOUS !"
: RETURN
150 REM---------SITUATION------------
160 T=T+1 : IF T>LJ THEN 1280
170 TE=INT(RND(1)*15)+15
180 PH=INT(RND(1)*6)+9
190 PM=INT(RND(1)*15)+25
200 NT=TE^2.2+INT(RND(1)*100): NT=INT(
NT)
210 FOR I = 1 TO NJ: CLS
220 GOTO 350
230 REM-----------DECOR--------------
240 CLS: REM ENSEIGNE
250 FOR ST=1 TO 39 STEP 2: FOR RY=1 TO
 3: LOCATE ST,RY: PRINT CHR$(143): NEX
T RY,ST
260 PLOT 10,300: DRAW 610,300
270 PLOT 10,350: DRAW 610,350
280 PLOT 10,300: DRAW 10,350
290 PLOT 610,300: DRAW 610,350
300 PLOT 20,310: PLOT 600,310
310 PLOT 20,340: PLOT 600,340
320 LOCATE 20-LEN(N$(I))/2,5: PRINT NJ
$(I)
330 PRINT:PRINT:PRINT:RETURN
340 REM----------------------------
350 IF NJ>1 THEN LOCATE 1,16: PRINT N$
(I)", C'EST A VOUS !": PRINT: PRINT"LE
S AUTRES, QUITTEZ L'ECRAN"
360 LOCATE 1,20: PRINT AT$
370 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 370
380 GOSUB 240
390 REM------ETAT DES STOCKS---------
400 IF QR(I)=0 THEN 470
410 PRINT"IL VOUS RESTE "QR(I)" SANDWI
CHS"
420 PRINT"(J)ETER OU (G)ARDER ?";
430 INPUT"";A$
440 IF A$<>"J" AND A$<>"G" THEN 430
450 IF A$="J" THEN PRINT"OK": QR(I)=0:
 GOSUB 240
460 SS(I)=SS(I)+QR(I): IS(I)=INT(IS(I)
)-(SS(I)*(TE/30)): GOSUB 240
470 PRINT T$;T$:PRINT"JOUR "T;"    "TE"
DEG.    "NT"TOURISTES": PRINT T$;T$
480 PRINT: PRINT"VOUS AVEZ EN CAISSE..
........."AR(I)"F"
490 PRINT "KILO DE MERLANS EN STOCK...
......"SM(I)
500 PRINT "LITRES D'HUILE EN STOCK....
......"SH(I)
510 PRINT "SANDWICHS DE LA VEILLE....
......"SS(I)
520 PRINT"INDICE DE SATISFACTION="IS(I
)
530 IF IS(I)<-50 THEN PRINT: PRINT T$;
T$: PRINT"L'HYGIENE PUBLIQUE VOUS MET
UNE AMENDE  POUR INSALUBRITE": PRINT T
$;T$: AR(I)=INT(AR(I)/2) :SS(I)=0: IS(
I)=INT(IS(I)/4)
540 PRINT"COURS DE L'HUILE :"PH"/LITRE
"
550 PRINT"COURS DU MERLAN  :"PM" F/K":
 PRINT T$;T$
560 REM-----------ACHATS-------------
570 PRINT"ACHAT D'HUILE (EN L): ";: IN
PUT NL(I)
580 AH(I)=PH*NL(I): IF AH(I)>AR(I) THE
N GOSUB 140 :GOTO 570
590 AR(I)=AR(I)-AH(I) : PRINT RC$;AR(I
)" F": SH(I)=SH(I)+NL(I)
600 PRINT"ACHAT DE MERLANS (EN K):";:
INPUT NM(I)
610 AM(I)=PM*NM(I) : IF AR(I)<AM(I) TH
EN GOSUB 140: GOTO 600
620 AR(I)=AR(I)-AM(I) : PRINT RC$;AR(I
)" F"
630 SM(I)=SM(I)+NM(I) : PRINT AT$
640 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 640
650 GOSUB 240
660 PRINT RC$;INT(AR(I))"F"
670 PRINT"COMBIEN FAITES-VOUS DE SANDW
ICHS ";: INPUT"";QF(I)
680 IF SM(I)<QF(I)/10 THEN PRINT"VOTRE
 STOCK N'EST PAS SUFFISANT !": GOTO 67
0
690 IF SH(I)<QF(I)/50 THEN PRINT"VOUS
N'AVEZ PAS ASSEZ D'HUILE !": GOTO 670
700 SH(I)=SH(I)-(QF(I)/50): SM(I)=SM(I
)-(QF(I)/10)
710 IF SS(I)=0 THEN 770
720 PRINT"RESTE "SS(I)" SAND. DE LA VE
ILLE..."
730 INPUT"QUANTITE DU STOCK MISE EN VE
NTE :";ES(I)
740 IF ES(I)>SS(I) THEN PRINT"QUEL GES
TIONNAIRE !": GOTO 730
750 SS(I)=SS(I)-ES(I)
760 IF ES(I)<>0 THEN QF(I)=QF(I)+ES(I)
:ES(I)=0
770 PRINT"VOUS METTEZ EN VENTE "QF(I)"
 SANDWICHS"
780 PRINT"LES AFFICHETTES COUTENT 1F P
IECE"
790 INPUT"COMBIEN EN POSEZ-VOUS:";PB(I
)
800 IF AR(I)<PB(I) THEN GOSUB 140: GOT
O 790
810 AR(I)=AR(I)-PB(I)
820 PRINT RC$;AR(I)
830 PRINT"A QUEL PRIX VENDEZ-VOUS VOS
SANDWICHS ";: INPUT"";PV(I)
840 IF NJ>1 THEN PRINT"FAITES-VOUS APP
EL A L'HYGIENE": INPUT"PUBLIQUE ?(O/N)
 ";A$
850 IF A$<>"O" THEN 920
860 FOR K= 1 TO NJ: PRINT K"-"N$(K): N
EXT K
870 INPUT"CONTRE LEQUEL";A
880 PRINT"(TAPEZ UN CHIFFRE)"
890 IF SS(A)=0 THEN PRINT NJ$(A)" N'A
PAS STOCKE DE VIEUX SANDWICHS !": PRIN
T"CETTE CALOMNIE VOUS COUTE CHER!": AR
(I)=INT(AR(I)/2)
900 IF SS(A)<>0 THEN PRINT NJ$(A)" A E
TE DECOUVERT EN POSSESSION DE": PRINT
SS(A)" VIEUX SANDWICHS !": PRINT"CA LU
I COUTE CHER!":AR(A)=INT(AR(A)/2):SS(A
)=0
910 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 910
920 PRINT: NEXT I
930 REM-----ANALYSE DE LA DEMANDE----
940 FOR I= 1 TO NJ: SM=SM+IS(I): MP=MP
+PV(I): PG=PG+PB(I) : NEXT I
950 SM=SM/NJ: MP=MP/NJ: PG=PG/NJ
960 REM-----CALC DEMANDE GLOBALE-----
970 DG=INT(NT/10+((NT*PG)/5000)+(SM))
980 DT= DG
990 DG=INT(DG-(3*MP^1.2))*NJ
1000 REM----REPARTITION DU MARCHE----
1010 FOR I = 1 TO NJ
1020 CC(I)=((PV(I)-MP)/MP)*100
1030 DR(I)=INT((DG/NJ)+((-CC(I)/100)*(
DG/NJ))*3)
1040 IF DR(I)<0 THEN DR(I)=0
1050 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 1050
1060 NEXT I: MP=0: PG=0
1070 MP=0: PG=0
1080 REM---------CONSEQUENCES---------
1090 CLS: MX=0: FOR I = 1 TO NJ
1100 IF DR(I)>QF(I) THEN DR(I)=QF(I)
1110 IF MX<DR(I) THEN MX=DR(I)
1120 CA(I)=DR(I)*PV(I): QR(I)=QF(I)-DR
(I)
1130 AR(I)=AR(I)+CA(I)
1140 NEXT I: CLS
1150 PRINT"TOUS DEVANT L'ECRAN": PRINT
: PRINT
1160 CLS
1170 PRINT"NOMS     PRIX     VENTES     C
A": PRINT T$;T$
1180 FOR K = 1 TO NJ
1190 PRINT LEFT$(N$(K),6);"  "PV(K)
1200 NEXT K
1210 FOR V= 1 TO MX STEP 1
1220 FOR K= 1 TO NJ
1230 IF DR(K)>=V THEN LOCATE 19,K+2: P
RINT V: LOCATE 26,K+2: PRINT V*PV(K)
1240 FOR Z=1 TO 50: NEXT Z
1250 NEXT K,V : LOCATE 1,20: PRINT AT$
1260 A$=INKEY$: IF A$="" THEN 1260
1270 GOTO 160
1280 CLS: PRINT T$;T$;:PRINT"RESULTATS
 SUR"LJ;"JOURS":PRINT T$;T$:PRINT
1290 FOR I = 1 TO NJ
1300 PRINT LEFT$(N$(I),6);"............
"AR(I)" F": PRINT
1310 NEXT I
```



QUESTIONS DE PRINCIPE

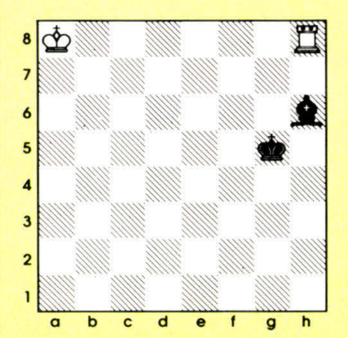
STRATEGIES

Souvent complexes, les finales de Tours sont de loin les plus fréquentes (statistiquement plus de deux finales sur trois sont des finales de Tours!). La Tour étant généralement la pièce mobilisée en dernier, il est naturel que son échange se fasse moins vite que celui des autres pièces, ce qui explique sa présence tardive dans la partie.
La complexité de ces finales s'explique, quant à elle, par la grande mobilité de la Tour.
Les coups "candidats" sont souvent nombreux, chacun amenant des schémas où l'évaluation (avantage aux blancs, égalité ou avantage aux noirs) de la position change facilement, augmentant d'autant l'importance de la précision des coups.
En fait, une nouvelle partie commence quand on entre en finale de Tours. Et les grands principes habituels, comme la sécurité du Roi ou la valeur du matériel, n'y sont pas toujours prioritaires.



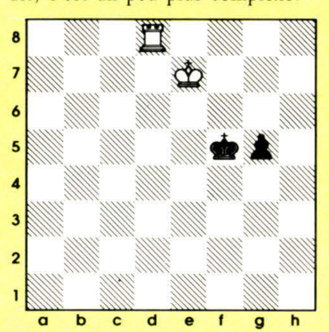
Solutions page 110

Il suffit de trouver le plan, le reste est facile.



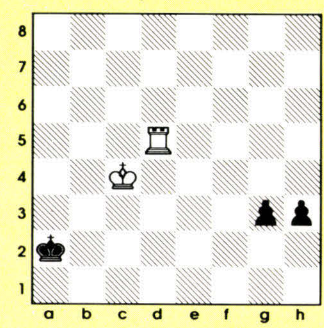
1 *Les blancs jouent et gagnent*

Ici, c'est un peu plus complexe.



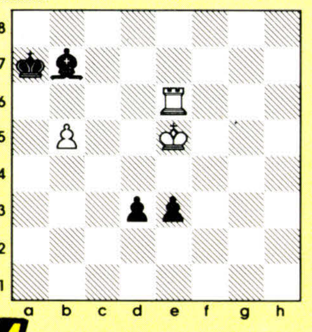
2 *Les blancs jouent et gagnent*

Arrêtez les fuyards!



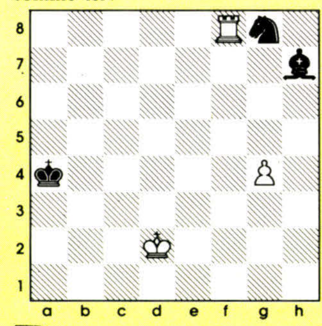
3 *Les blancs jouent et gagnent*

Ici encore, seule une astuce diabolique permet de se jouer des pions noirs.



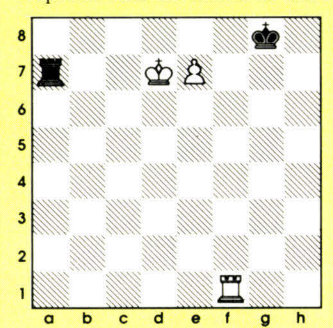
4 *Les blancs jouent et gagnent*

En milieu de partie, un Fou et un Cavalier sont plus forts qu'une Tour. En finale, c'est souvent l'inverse, comme ici:



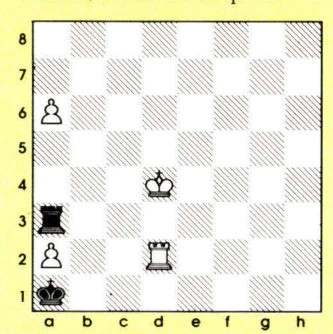
5 *Les blancs jouent et gagnent*

Dépêtrez-vous des échecs au Roi!



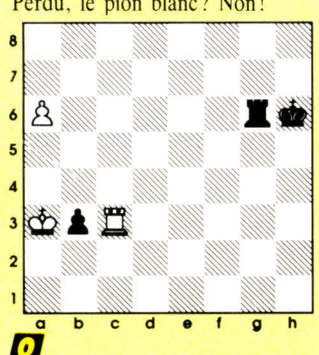
6 *Les blancs jouent et gagnent*

Montrez que deux pions, même doublés, valent mieux qu'un!



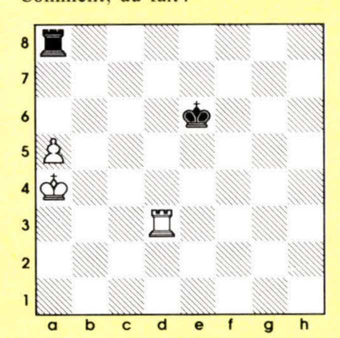
7 *Les blancs jouent et gagnent*

Perdu, le pion blanc? Non!



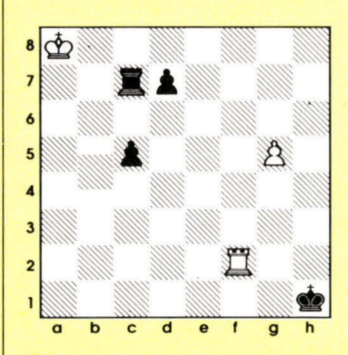
8 *Les blancs jouent et gagnent*

Lentement mais sûrement, on accompagne le pion jusqu'au bout. Comment, au fait?



9 *Les blancs jouent et gagnent*

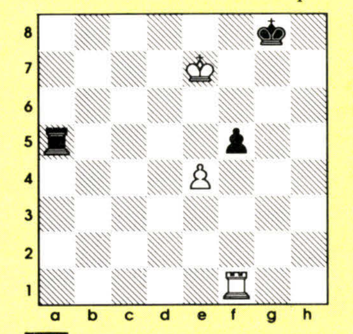
Savoir échanger, tel est le secret de cette étude.



13 *Les blancs jouent et gagnent*

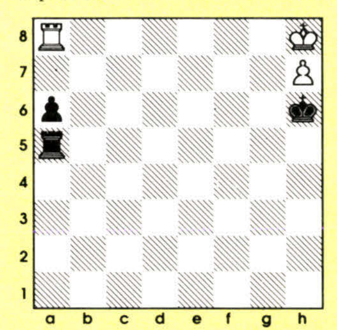
GRANDS CLASSIQUES

Prendre le pion ne suffirait pas à cause de l'échec en a7. Alors quoi?



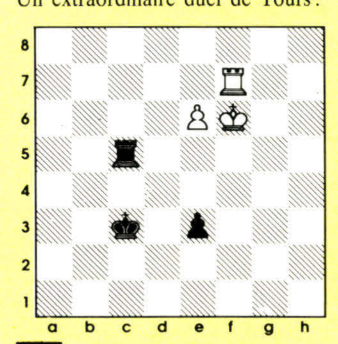
10 *Les blancs jouent et gagnent*

Comment dégager le coin h8? Là est le problème.



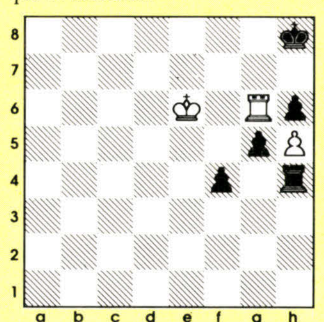
11 *Les blancs jouent et gagnent*

Un extraordinaire duel de Tours:



12 *Les blancs jouent et gagnent*

Montrez que l'initiative importe plus que le matériel!



14 *Les blancs jouent et gagnent*



Blancs: Capablanca (Cuba); Noirs: Tartakover (France)

Jouée à New-York en 1924. Défense Hollandaise.

1. d4, e6; 2. Cf3, f5; 3. c4, Cf6; 4. Fg5
(le coup "standard" de nos jours consiste, avec 4. g3, à développer le Fou du Roi en fianchetto)

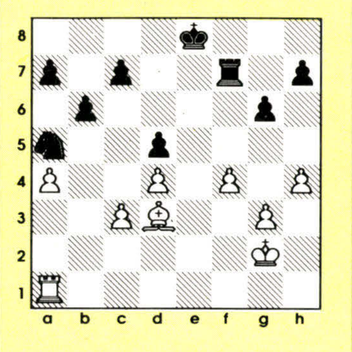
4. ...Fe7; 5. Cc3, 0-0; 6. e3, b6; 7. Fd3, Fb7; 8. 0-0, De8; 9. De2
(avec l'intention de pousser e4, ce que les noirs empêchent)

9. ...Ce4; 10. F×e7, C×c3; 11. b×c3, D×e7; 12. a4, F×f3; 13. D×f3, Cc6; 14. Tfb1, Tae8
(le début d'un plan qui semble mal adapté à la position. Alekhine, qui participait aussi à ce tournoi de New York, préconise de bloquer l'aile-Dame par 14. ...Ca5 suivi de 15. ...c5)

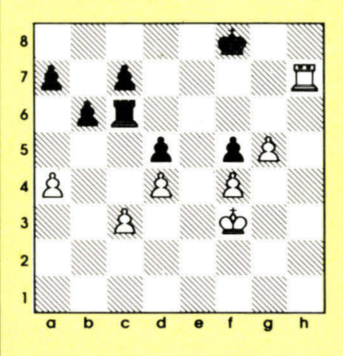
15. Dh3, Tf6; 16. f4!, Ca5; 17. Df3, d6; 18. Te1, Dd7
(après 18. ...e5 les blancs ouvraient le jeu à leur avantage par 19. e4!)

19. e4, f×e4; 20. D×e4, g6; 21. g3, Rf8; 22. Rg2, Tf7
(ici et au coup suivant il était préférable d'échanger les Dames, par exemple 22. ...Dc6; 23. D×c6, C×c6; 24. c5, Ca5!)

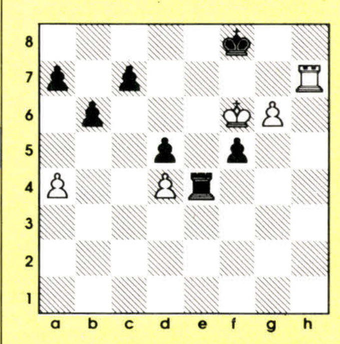
23. h4, d5; 24. c×d5, e×d5; 25. D×e8+, D×e8; 26. T×e8+, R×e8



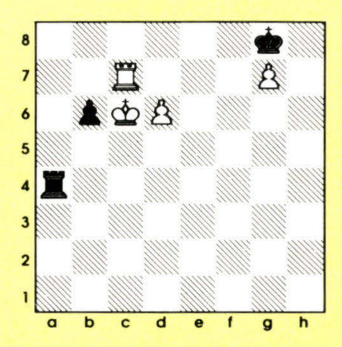
27. h5!
(Capablanca exploite maintenant la supériorité de son Fou sur le Cavalier adverse. Après bien des difficultés, Tartakover parviendra à échanger les pièces mineures, mais pour tomber dans une finale de Tours perdante!)
27. ...Tf6
(sur 27. ...g×h5; 28. Th1! l'arrivée de la Tour dans le camp noir s'avérerait vite décisive)
28. h×g6, h×g6; 29. Th1, Rf8; 30. Th7, Tc6; 31. g4, Cc4
(31. ...T×c3?; 32. F×g6 et les deux pions f4 et g4, passés et liés, balayeraient tout sur leur passage)
32. g5!
(avec la menace 33. Th6, Rg7; 34. f5!)
32. ...Ce3+; 33. Rf3, Cf5; 34. F×f5!, g×f5



35. Rg3!
(la finale de Tours qui commence illustrera un principe fondamental de ce domaine qui veut que l'activité du Roi et de la Tour est plus importante, souvent, que le matériel. Les blancs donnent deux pions le cœur léger, sachant que les menaces que leur Roi créera, en liaison avec la Tour idéalement placée en septième rangée, permettront de récupérer largement leur mise)
35. ...T×c3+; 36. Rh4, Tf3; 37. g6!, T×f4+; 38. Rg5, Te4; 39. Rf6!



(la position envisagée par Capablanca en entrant en finale de Tours. La supériorité numérique des pions noirs est sans signification. Les blancs ont un avantage décisif. La menace de mat en h8 force le coup noir qui suit)
39. ...Rg8; 40. Tg7+, Rh8; 41. T×c7
(à nouveau menaçant mat)
41. ...Te8; 42. R×f5
(les noirs ne peuvent s'opposer à cette cueillette)
42. ...Te4; 43. Rf6!, Tf4+; 44. Re5, Tg4; 45. g7+!, Rg8
(bien entendu la prise du pion équivalait à une capitulation immédiate puisqu'après l'échange des Tours, le Roi blanc amènerait à Dame soit le pion d4, soit le pion a4)
46. T×a7, Tg1; 47. R×d5, Tc1
(les noirs pouvaient aussi bien déposer les armes)
48. Rd6, Tc2; 49. d5, Tc1; 50. Tc7, Ta1; 51. Rc6!, T×a4; 52. d6



52. ...Abandon

SCRABBLE®

INVARIABLEMENT

STRATEGIES

Dans le précédent numéro, nous avons déjà répertorié un certain nombre de catégories de mots invariables au Scrabble; en voici la suite...

Nous avons vu que certains mots sans définition en dehors d'une expression toute faite où ils sont employés au singulier étaient invariables, et nous en avons donné la liste (pour ceux qui font moins de 9 lettres) jusqu'à la lettre H, voici les suivants :

IOTA (ne pas dévier d'un ...)
JETER (tir au ...)
JOUVENCE (fontaine de ...)
JUGER (au ...)
LAMBDA (l'individu ...)
LATRIE (culte de ...)
LIESSE (en ...)
LOISIBLE (il est ...)
LURETTE (il y a belle ...)
MARTEL (se mettre ... en tête)
MIRBANE (essence de ...)
MONTOIR (côté ...)
NANAN (c'est du ...)
NIQUE (faire la ...)
NOISE (chercher ...)
OFFRANT (au plus ...)
OMEGA (l'alpha et ...)
PAMOISON (tomber en ...)
PAROLI (faire ...)
PARTANCE (en ...)
PATACHON (vie de ...)
POUR (le ...)
PUNCTUM (... proximum)
RACCROC (par ...)
REVIENT (prix de ...)
REVOIR (au ...)
REVOYURE (à la ...)
SORTIR (au ...)
TAC (du ... au ...)
TALION (loi du ...)
TANTINET (un ...)
TAPIN (faire le ...)
TARD (sur le ...)
TRIPETTE (ça ne vaut pas ...)
VENANT (le tout ...)
VERGOGNE (sans ...)
VINDICTE (... publique)
VOULOIR (bon ...)

En revanche, les autres mots repris au singulier dans une locution, qui seule est définie dans le P.L.I., peuvent, eux, se mettre au pluriel, comme :

AGONISTE (muscle ...)
ARRACHEUR (... de dents)
AVALEUR (... de sabres)
AZYME (pain ...)
BIRBE (vieux ...)
BRINGUE (grande ...)
BROWNIEN (mouvement ...)
CORSO (... fleuri)
ECUMEUR (... de mer)
FOLIQUE (acide ...)
JOJO (affreux ...)
KIL (... de rouge)
METTEUR (... en scène)
PELARD (bois ...)
SEMBLANT (un ...)
THENAR (éminence ...)
VOYER (agent ...)

Pour finir, citons certains mots qui sont indiqués dans le Petit Larousse comme "nom et adjectif invariable", et sont considérés comme variables au Scrabble :

CARMIN
CELADON
GNANGNAN
LIBERTY
OFFSET
PARME
ROCOCO
STEREO

Ainsi que les mots BOP, KETCHUP, MAHARANI, MUST et YUAN, qui sont eux aussi variables.



Si vous désirez jouer cette partie, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, la position sur la grille, le nombre de points et le nouveau tirage.

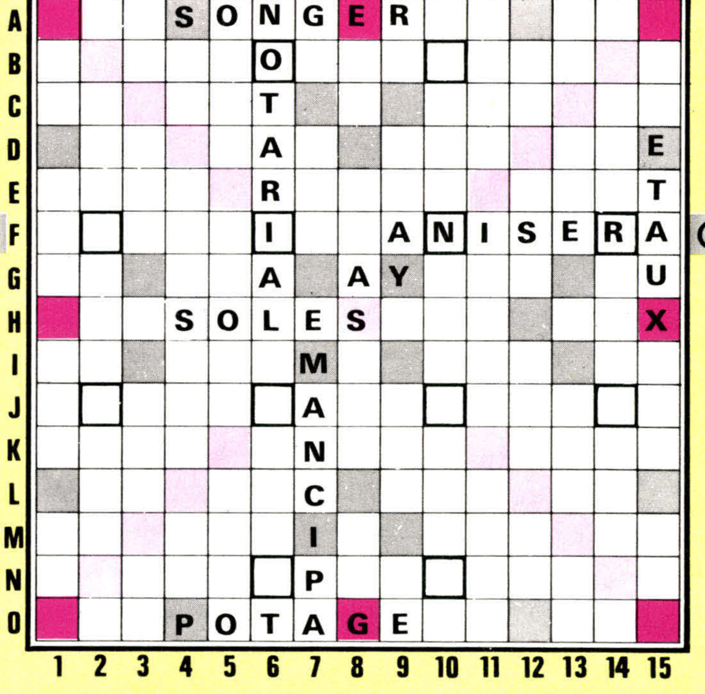
Tirages	Mots trouvés	Positions	Points
A E L L N U Z			
– A E E H L S U	ALLEZ	H8	48
A S U + A H I O	HELEZ	12D	34
A I + I L N S Y	HOUAS	13C	30
A I L + A E L Q	INLAYS (1)	F10	37
L Q + B E I T T	ALESAI	15C	21
Q + O S T T U U	BLETTI	7H	27
S T U + N O P R	QUOTA	8D	20
A D D E E P S	PUROTINS (2)	M2	72
D + E E I J O V	SAPERDE (3)	4I	22
D E I O V + E G	JE	6J	52
E G + A A E I S	DEVOIE	O3	30
A + E F I M N U	EGAIES	N9	24
A M O R T W ?	ENFUMAI	5C	74
M R T + E N R U	WA(G)ON	D1	46
M N R U + F'I N	REALESAIT	15A	27
M N N + A I R S	FUIR	O12	46
A N R + C K N ?	MINS (4)	6A	23
A N N + M O U X	CRA(C)K	2B	70
M N O N + D E T	MAUX	A6	42
D N N + B E G R	TEMPO	2J	20
	ENGERBA	11H	20
	TOTAL		785

Partie jouée au Scrabble-Etoile à Paris
1re Denise Portier: 700 Points

Le signe – signifie que les lettres restantes du tirage précédent ont été éliminées. Les lettres placées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent.
(1) INLAY: plombage dentaire
(2) PUROTIN: celui qui est dans la misère
(3) SAPERDE: insecte
(4) MIN: dialecte chinois



"Faire un Benjamin" consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case "mot compte triple". Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver 9 Benjamins. Lesquels?



Codification de la grille

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

lettre double — lettre triple — mot double — mot triple

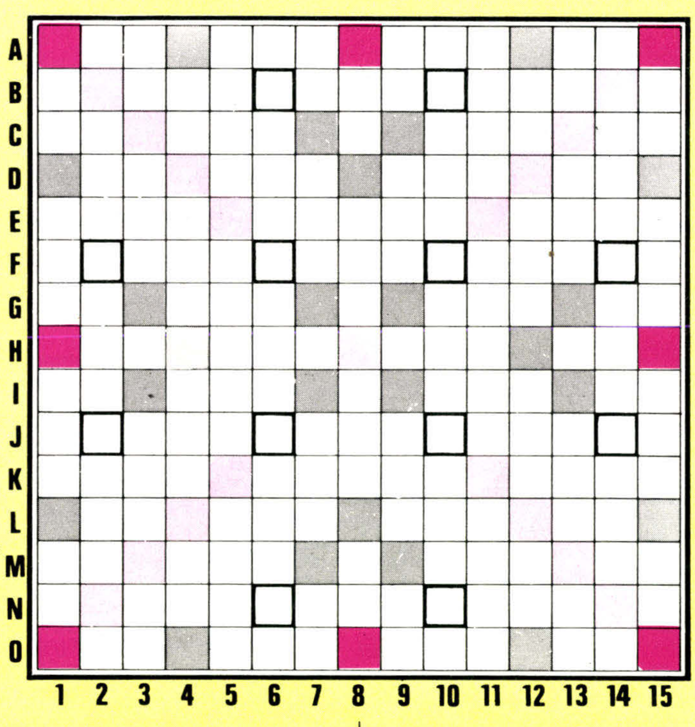
? joker

N.B. - Ne sont admis, dans notre rubrique que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse illustré 1988* et l'additif de la Fédération française de Scrabble.

GRANDS CLASSIQUES



Cette rubrique concerne la partie libre (dite "formule en famille"). Contrairement aux autres problèmes, où il vous faut toujours jouer le maximum de points possible avec le tirage donné, des considérations tactiques ou stratégiques pourront vous amener, ici, à préférer un coup moins cher, mais plus payant à long terme... Que jouez-vous sur la grille ci-dessous avec : ? A C E I N R



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A								S							
B								I							
C								N							
D								U							
E								E							
F								U							
G								S			N	E	Z		
H								E	T	A	U	X			
I									A	Y		E	S		
J										S	U	A			
K												T			
L															
M															
N															
O															



Essayez de trouver le maximum pour chaque coup en jouant comme dans une partie normale, à raison de trois minutes par coup...

1. E G O R T V ?
2. A E G I O R R
3. A A I L R T U
4. D E I S S U ?
5. C E M N O T U

Solutions page 110

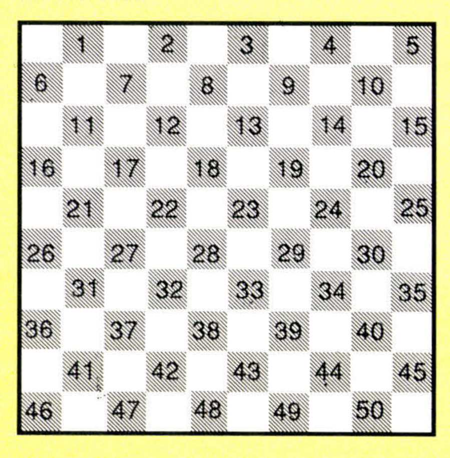
CANNES 88

STRATEGIES

La troisième édition de ce tournoi international "open", qui s'est déroulée au mois de février, a été remportée par Hendrick Van der Zee suivi d'Agafonov à un point, ex aequo avec notre compatriote Bonnave !
Pour vous entraîner, voici huit combinaisons qui ont été jouées durant ce tournoi, et, pour terminer, l'analyse d'une partie de l'ex-champion du monde Iser Kouperman qui, à plus de 65 ans, reste un des meilleurs joueurs du monde.

CODIFICATION DE LA GRILLE

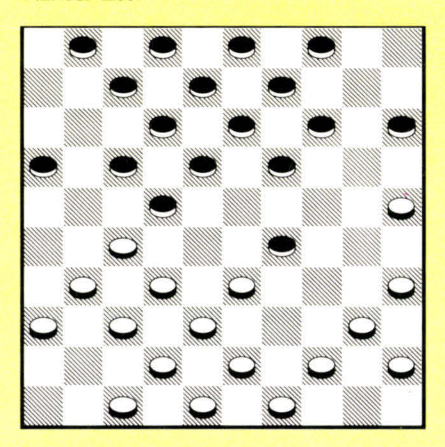
Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases, 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.





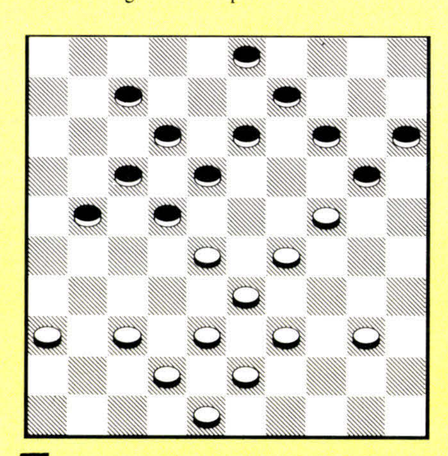
Solutions page 111

Une attaque catastrophique qui sera sanctionnée sur le champ par le vainqueur de ce tournoi, Van der Zee.



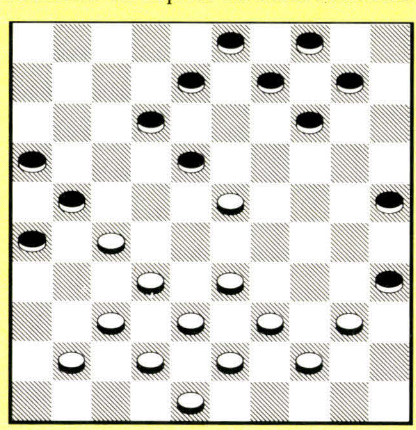
1 *Les noirs jouent et gagnent*

Avec un premier coup élégant, où la prise obligatoire du plus grand nombre possible de pièces rentre en ligne de compte.



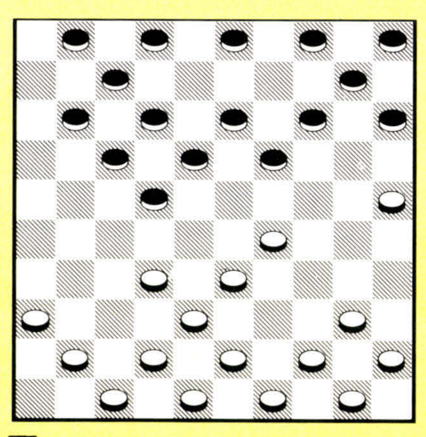
2 *Les noirs jouent et gagnent*

Les noirs, sur les bandes, étaient dominés déjà; mais ils viennent de jouer 13-18 ? Une attaque désastreuse sur laquelle les blancs combinent.



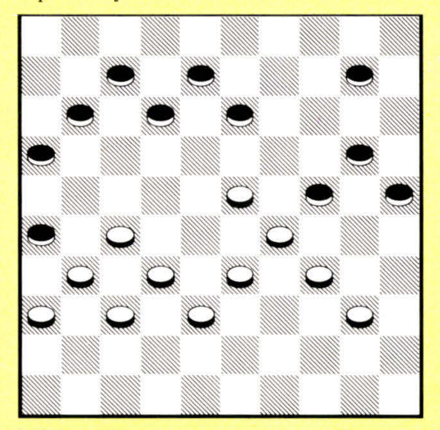
3 *Les blancs jouent et gagnent*

En jouant 13. 46-41, Kouperman vient de commettre une gaffe énorme qui permettra à son adversaire, Agafonov, de terminer 2e du tournoi.



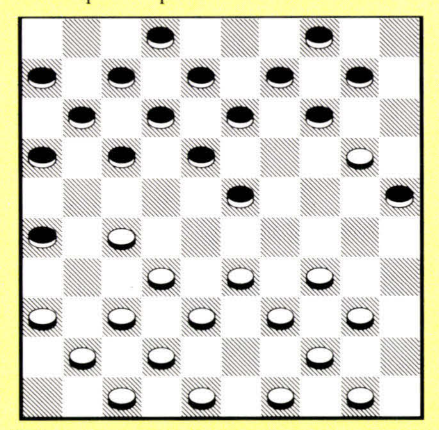
4 *Les noirs jouent et gagnent*

Un petit "forcing" avec une astuce basée sur la prise majoritaire.



5 *Les blancs jouent et gagnent*

Il y a quelques cases vides chez les blancs. Il faut en profiter pour combiner. Comment ?



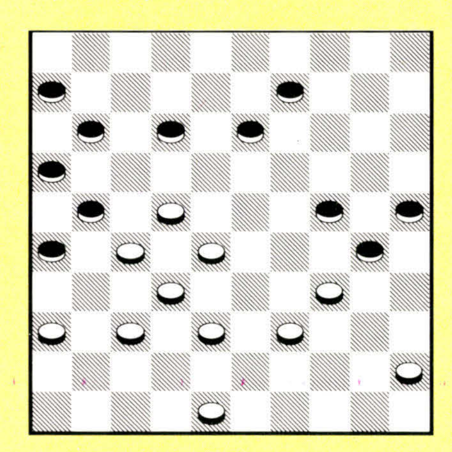
8 *Les blancs jouent et gagnent*

21. 27-21
(une décision pénible mais nécessaire : a) Sur 21. 37-31? coup de ricochet par 21. ...(29-34); 22. 40×29 (23×34); 23. 39×30 (17-21); 24. 26×17 (11×33); 25. 38×29 (18-22); 26. 27×18 (12×25) (N+1) b) Sur 21. 39-33 (14-20); 22. 33×24 (20×29); 23. 36-31 (18-22); 24. 27×18 (13×33); 25. 43-39 (12-18); 26. 39×28 (18-22); 27. 31-27 (22×31); 28. 41-36 (7-12); 29. 36×27 (12-18); 40. 48-43 (9-14)!; 41. 37-31 (8-13); 42. 35-30 (3-9) avec une pression décisive sur le pion 28. c) 21. 39-34 (18-22); 22. 27×18 (13×33); 23. 43-39 (12-18); 24. 39×28 (18-22) avec gain de pion)

21. ...(16×27); 22. 32×21 (23×32); 23. 37×28 (18-23)
(non pas 23. ...(11-16); 24. 41-37! (16×27); 25. 28-23 (19×28); 26. 37-32 (28×37); 27. 42×2 (B+))

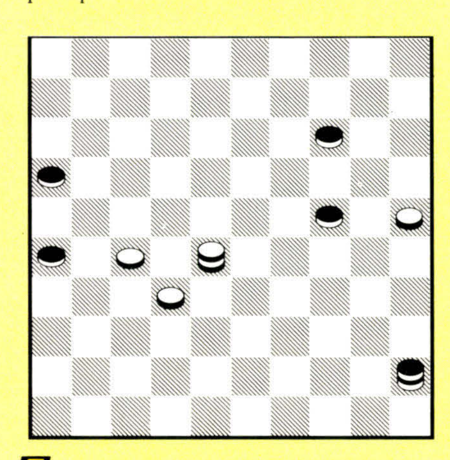
GRANDS CLASSIQUES

Un thème éternel : le coup Philippe.



6 *Les blancs jouent et gagnent*

En gagnant à la dernière ronde contre Nimbi, j'ai réussi à sauver un tournoi où j'étais mal parti, mais l'adversaire m'a bien aidé en attaquant par 6-28 ?



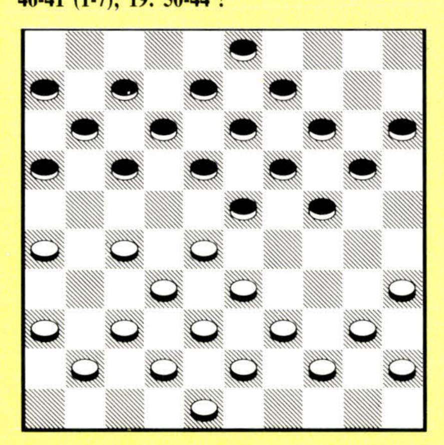
7 *Les noirs jouent et gagnent*



PARTIE COMMENTEE

Blancs : Issalène ; Noirs : Kouperman
Tournoi international "open" de Cannes, 6e ronde.

1. 34-29 (19-23) ; 2. 40-34 (14-19) ; 3. 33-28
(une variante secondaire de cette ouverture. Généralement, on poursuit par 3. 45-40 (10-14); 4. 50-45 (5-10); 5. 31-26 (20-25); 6. 37-31 (14-20); 7. 41-37 (9-14); 8. 46-41 (4-9); 9. 32-28 (23×32); 10. 37×28 (19-23); 11. 28×19 (13×24), suite qui constitue la variante principale de cette ouverture)
3. ...(10-14); 4. 38-33 (20-24); 5. 29×20 (15×24); 6. 42-38 (5-10); 7. 44-40 (14-20); 8. 47-42 (10-15); 9. 49-44 (4-10); 10. 31-26
(le premier moment important de la partie. En occupant les cases 26 et 28 les blancs viennent de prendre une décision douteuse. Il fallait jouer 10. 31-27 ou 10. 34-29 (23×34); 11. 40×29)
10. ...(10-14); 11. 34-29 (23×34); 12. 40×29 (18-23); 13. 29×18 (12×23); 14. 37-31 (7-12); 15. 31-27 (13-18); 16. 44-40 (8-13); 17. 41-37 (2-8); 18. 46-41 (1-7); 19. 50-44 ?



(une faute nette qui conduit assez rapidement à une catastrophe positionnelle)
19. ...(24-29)!; 20. 33×24 (20×29)
(les noirs se servent du pion 26 au moyen de la flèche constituée des pions 6, 11 et 17 pour menacer de combinaisons standards)

24. 36-31
(non pas 24. 21-16 à cause de 24. ...(23×32); 25. 38×27 (29-33!); 26. 39×28 (17-21); 27. 26×17 (12×23) (N+1))
24. ...(23×32); 25. 38×27 (11-16); 26. 41-36 (6-11); 27. 39-34 (19-23); 28. 34-30 (23-28); 29. 44-39 (29-33); 30. 39-34 ?
(douteux, il fallait laisser prendre)
30. ...(17-22)!; 31. 27×18 (16×27); 32. 31×22 (28×17); 33. 43-38 (13×22); 34. 38×29 (22-27!)
(après tous ces échanges, les noirs restent avec une position nettement meilleure. Le pion 27 tient les deux pions de bande 36 et 26, le centre des blancs est inexistant et leur aile droite surchargée)
35. 30-25 (12-18); 36. 48-43 (17-22); 37. 43-39 (22-28!)
(les noirs sont maîtres du centre)
38. 34-30
(si 37.35-30 (18-23); 38. 29×18 (9-13); 39. 18×20 (15×33) (N+))
38. ...(8-13); 39. 39-34
(un "pauvre" coup qui menace de façon illusoire, mais, de toute manière, il est probable que les blancs auraient quand même perdu après 40. 40-34 car ils ne pouvaient rien entreprendre sur l'aile gauche des noirs, ceux-ci, pratiquement, n'ayant qu'à attendre)
39. ...(3-9); 40. 25-20 ?
(une combinaison suicidaire qui peut s'expliquer par le fait que les blancs n'ont plus qu'une minute pour jouer 10 coups, mais la position était sans espoir. Par exemple 40. 42-38 (28-33); 41. 29-24 (33×42); 42. 24-20 (15×24); 43. 30×10 (9-14); 44. 10×19 (13×24); 45. 34-29 (24×33); 46. 25-20 (43-48); 47. 20-14 (48-25); 48. 14-10 etc. (N+))
40. ...(15×33); 41. 34-29 (33×34); 42. 30×10 (9-14); 43. 10×19 (13×24); 44. 40-34
(et dans cette position désespérée les blancs abandonnèrent).
Temps de réflexion : 1h59 pour les blancs, 1h46 pour les noirs.

RÉPONSES AU CONTRE D'APPEL

STRATEGIES

Le contre adverse nous offre une enchère supplémentaire, le surcontre. Les réponses du partenaire de l'ouvreur seront ainsi modifiées et le plus souvent plus précises.

• Les changements de couleur au niveau de un :
L'enchère montre toujours au moins quatre cartes et reste forcing un tour. En revanche, le nombre minimum de points est relevé et passe de 5H à 7H.
Exemple :

NORD
♠ 8 6 4 2
♥ V 7 6 4
♦ D 3
♣ R 6 4

Sur l'ouverture d'un ♦ de votre partenaire et après passe d'Ouest, vous devez déclarer un ♥, mais si Ouest contre l'enchère de votre partenaire, vous n'êtes plus obligé de parler. Si votre partenaire est très fort, il reparlera ; sinon il est inutile de prendre le risque de parler, de ne pas trouver un fit et de se faire contrer au niveau de un ou deux pour une lourde amende.

♠ 8 3
♥ R V 10 4
♦ D 7 6
♣ V 8 6 2

En revanche, avec la main ci-dessus, vous avez l'obligation de parler, même après un contre, car vous avez la certitude que votre camp est majoritaire en points. Déclarez un ♥ même avec une couleur quatrième à partir de 7H.
La suite des enchères continue comme s'il n'y avait pas eu d'intervention.

• Les changements de couleur au niveau de deux avec ou sans saut :
Cette situation est totalement modifiée par le contre, l'enchère devient non forcing et montre :
– une bonne couleur en principe sixième ;
– une tendance misfit de la couleur d'ouverture ;
– de 6 à 10H avec une réponse sans saut et de 4 à 8H avec un saut.

Exemples :

SUD	OUEST	NORD
1♥	X	2♣

♠ 8 3
♥ 10 3
♦ R 7 5
♣ R V 10 7 4 2

Sans le contre d'Ouest, on aurait dû répondre 1SA ; grâce au contre, on peut nommer rapidement notre bonne couleur, ce qui peut être important en cas d'élévation brutale des enchères.

SUD	OUEST	NORD
1♦	X	2♥

♠ 6 4
♥ R D V 9 7 4
♦ 7 5 2
♣ 8 3

Nord a pu annoncer son jeu en une seule enchère grâce au contre, Sud n'aura guère de mal à prendre la bonne décision quelle que soit l'enchère d'Est.

Remarque : vous pouvez même faire un jump avec une main plus faible si la vulnérabilité vous est favorable afin de gêner au maximum le déroulement des enchères adverses.

• Réponses par un Sans Atout :
L'enchère devient naturelle, montrant un jeu régulier de 8 à 10H sans fit ni majeure annonçable au palier de un.

Exemples :

SUD	OUEST	NORD
1♠	–	1 SA

♠ 8
♥ R 10 7 4
♦ D V 7 6 3
♣ 8 5 4

Mais si Ouest intervient par contre, vous devrez passer.

SUD	OUEST	NORD
1♦	X	1 SA

♠ R 8 4
♥ D 10 7
♦ 8 5 2
♣ A 10 7 4

Nous poursuivrons cette étude dans le prochain numéro par l'enchère de surcontre et les développements.

ENCHÈRES (*)

S	O	N	E
1♦	X	?	

1.
♠ A V 9 6 4
♥ 8 2
♦ R V 4
♣ D 7 6

2.
♠ R V 10 9 7 6
♥ 3
♦ V 10 4
♣ 10 9 3

3.
♠ D 4
♥ 8 6 4 3
♦ D 7 6
♣ D 6 4 2

ENCHÈRES (**)

S O N E
1 SA – ?

4.

♠ D V 10 7 3
♥ R V 8 6 4
♦ D 2
♣ 3

5.

♠ A V 6 5 3
♥ 2
♦ 8 7 6 5
♣ V 10 2

JEU DE LA CARTE

Maniements de Couleur

10.

♠ A 10 8 7 3 2

N
O E
S

♠ D 6 4

Comment jouez-vous pour tenter de réaliser toutes les levées ?

11.

♠ A D 10 6 4 3

N
O E
S

♠ 8 7 5

Comment jouez-vous pour assurer cinq levées ?

14.

♠ A V 7 5
♥ V 9 8 2
♦ 4 3 2
♣ R 5

N
O E
S

♠ 9
♥ A R D 10 5 3
♦ A D 5
♣ A 10 7

Comment jouez-vous le contrat de 6 ♥ sur l'entame de la Dame ♣ ?

17.

S O N E
1 ♣ – 1 ♥ –
2 ♦ – 2 ♠ –
2 SA – 3 SA

♠ V 8 7 2
♥ R 5 3
♦ V 4 3
♣ 9 6 2

JEU DE LA DÉFENSE

18.

S O N E
1 ♠ 2 ♥ 4 ♠ –

GRANDS CLASSIQUES

6.

♠ 3
♥ A D 10 7 5 3
♦ R 10 6
♣ R V 7

ENCHÈRES (***)

S O N E
1 ♠ 2 ♦ ?

7.

♠ 6 4
♥ D V 6 4
♦ A 3
♣ R V 6 5 4

8.

♠ R D 7 6 3
♥ R 4 2
♦ 8 3
♣ A D 4

9.

♠ 7 5
♥ 8 6 4
♦ R V 9 6 4
♣ A 3 2

JEU AVEC LE MORT

12.

♠ V 9 6 4
♥ 8 7 5 4
♦ R 2
♣ 7 4 3

N
O E
S

♠ A 8 7 5 2
♥ R D
♦ A V 10 6 4
♣ A

Comment jouez-vous le contrat de 4 ♠ sur l'entame du 6 ♥ (Est met l'As) ?

13.

♠ A 9 4
♥ A V 10
♦ R D 3
♣ A V 5 3

N
O E
S

♠ R 7 5
♥ R D 7 5 3
♦ A 6 5 2
♣ 6

Comment jouez-vous le contrat de 6 ♥ sur l'entame du 3 ♠ ?

15.

♠ V 6
♥ 10 5 4
♦ D 8 2
♣ R D V 9 5

N
O E
S

♠ A R 5 4
♥ A D 3 2
♦ R 10 3
♣ 10 8

Vous jouez 3 SA, Ouest entame le 7 ♦ (Est fournit le 5). Comment continuez-vous ?

ENTAME

Donnez pour chacune des deux mains suivantes, votre entame.

16.

S O N E
1 SA – 3 SA

♠ 10 8 4
♥ R 2
♦ V 9 6 4
♣ A D 10 3

(18, suite)

♠ A 10 9 6 3
♥ 9 3
♦ A V 5
♣ 10 6 2

N
O E
S

♠ 7 5 2
♥ 7
♦ 10 8 5 3
♣ A R V 7 4

Ouest entame As et Roi ♥, quelle carte fournissez-vous au deuxième tour de ♥ ?

19.

S O N E
1 SA – 3 SA

♠ A D
♥ 10 9 2
♦ D V 10 7 2
♣ 7 5 4

N
O E
S

♠ V 7 5 2
♥ A 4 3
♦ A R 3
♣ 10 9 8

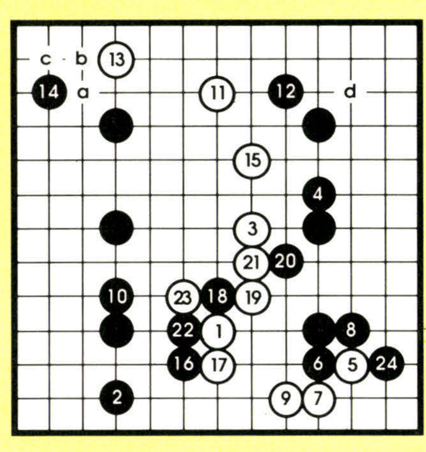
Ouest entame le 8 ♥ pour votre As, Sud fournit le Valet. Que rejouez-vous ?

Solutions page 111

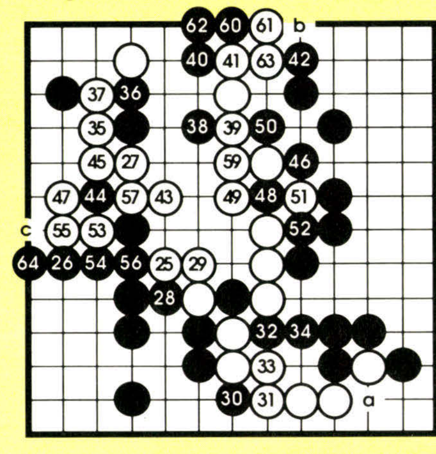


BLANC AVEC NOIR

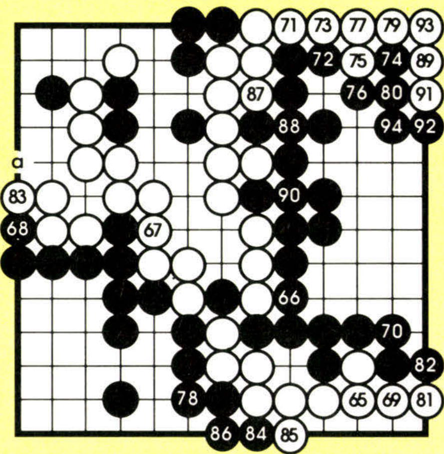
Continuons notre entraînement au Minigo, c'est-à-dire sur un terrain réduit, ici 13×13. Pour l'instant, il importe d'apprendre... à ne pas perdre les parties à handicap !



1. Coups 1-24.



2. Coups 25-64. 58 en 48



3. Coups 65-94.

Dans les parties à fort handicap, le blanc, par sa seule technique, ne peut pas gagner. Il faut que d'une manière ou d'une autre le noir l'aide, soit en lui donnant de sérieux coups de pouce, soit en allumant lui-même une machine infernale inespérée.

Partie 13×13 à 6 pierres de handicap Diagramme 1 (1-24). Noir ne subit pas de dommages sérieux.

Les coups 2 et 4 ne sont pas brillants, mais ils ont l'avantage de la solidité; 6 est très bon, et blanc devrait répondre en 8; 8 est bon également, et blanc doit ramper pour obtenir un semblant de stabilisation.

10 est un peu trop solide et devrait être joué en 11; 11 et 12 sont normaux et blanc cherche à nouveau à se stabiliser avec 13; 14 est faible : il faut jouer en **a**, et si blanc **b**, bloquer en **c**; 15 est un peu lent mais solide, peut-être trop honnête. Blanc pourrait envahir le coin en **d**, pour sonder la réaction noire.

Ensuite (16-23), noir déclenche un premier combat inutile qui renforce blanc; mais lui-même ne perd pas grand-chose, sinon la pierre 18. Il n'insiste pas trop, et 24 est un bon coup.

Diagramme 2 (25-64). Le temps des coups de pouce.

En milieu de partie, noir va se montrer nettement plus hésitant et, surtout, il va redonner trois fois gratuitement le *Sente* (l'initiative) aux blancs.

26 est un coup noir dans le genre de 14; 56 ou 53 (solidifiant également les pierres Nord-Ouest) seraient naturels.

Ensuite, noir ne répond pas à l'attaque en 27. Ce n'est vraiment pas le moment, pourtant, d'aller gambader de l'autre côté du terrain. Noir se fait plaisir en donnant *Atari* avec 32 et ensuite, évidemment, il sauve sa pierre 32, elle-même en *Atari.*

C'est humain, mais tout ce qui est humain n'est pas bon; première perte de l'initiative. Avec 35, blanc commence à nourrir quelques espoirs. Noir gigote un peu (36-40), puis abandonne ses pierres et ferme le coin avec 42. Au lieu de 36, la double-coupe en 45 devrait donner de bons résultats, mais c'est un coup un peu difficile à maîtriser.

Après 45, on entre normalement en fin de partie (*Yose*).

Les points les plus importants sont 47, **a** et 61. Il y a très peu de points au centre et 46 donne une deuxième fois l'initiative gratuite à blanc; immédiatement après il la redonne encore (48-52).

Blanc 55 serait meilleur directement en 57 (avec la possibilité ultérieure de jouer 56).

La séquence 60-62 est absurde et prépare la défaite; noir agrandit le territoire de blanc et le pousse irrésistiblement vers le coin Nord-Est. Vous pourrez comparer le résultat final avec ce qui se serait passé si la frontière avait été établie normalement, c'est-à-dire, au lieu de 60, noir 61, blanc 60, et ultérieurement blanc 63, noir **b**.

64 est un gros point (qui pourrait être joué en **c**), mais **b** est plus urgent et, ensuite, **a** est le plus gros point. Si noir joue **b** au lieu de 64, il a environ 8 points d'avance.

Diagramme 3 (65-94). La défaite au dernier coup !

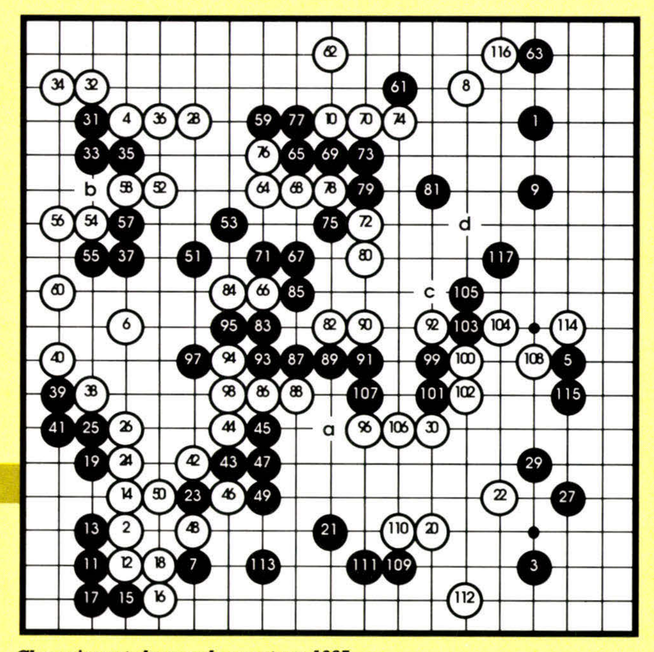
Au lieu de 65, blanc doit commencer par 71 qui est *Sente*; 66 et 67 sont prématurés, ou plutôt chacun des joueurs vole le privilège de l'autre, ce qui ne rapporte jamais rien. 68 en 71 assurerait la victoire noire.

La partie est maintenant très serrée et se joue au point près. Les imprécisions sont nombreuses, mais, paradoxalement, pas toujours coûteuses; ce qui est sûr : 78 est correct, et noir se serait évité des ennuis en répondant à 79 en 89 au lieu de 80. Ensuite 82 et 83 sont faux; ce sont encore des tentatives erronées de voler le privilège de l'adversaire. Le *Yose* en 84 est le plus important.

Avec 82 noir perd un point que blanc lui redonne aussitôt en jouant 83; blanc doit jouer 87, 89, puis 86 et laisser noir jouer 83 qu'il bloque tranquillement en **a**; après 83, la position est de nouveau égale, mais noir va tout gâcher au dernier coup. Si noir répond normalement à 89 en 91, les deux joueurs connectent chacun un *Ko* et le résultat est strictement égal : *Jigo*. En voulant connecter son *Ko* en 90, noir perd immédiatement 2 points et la partie.



Chez les amateurs aussi, la rivalité Chine-Japon domine les débats. Et là, la supériorité chinoise ne fait guère de doute. La partie suivante en est un exemple probant : Kikuchi, qui est une vieille gloire japonaise, donne du fil à retordre à Wang, mais dès que le Chinois obtient un avantage substantiel, la partie est finie. La réciproque ne serait sans doute pas vraie. L'un et l'autre sont d'un niveau pro, bien qu'amateurs, mais Kikuchi restera amateur alors que la sélection de Wang pour ces championnats est l'indice d'un passage



Championnat du monde amateur 1985.
noir : Wang; blanc : Kikuchi. Coups 1-117.

imminent chez les pro. La différence d'âge est caractéristique.

Les chances que Kikuchi n'a pas réussi à exploiter :

1. Bonnes senstations dans le fuseki (1-51) :

- les formations 1-2-5 (*fuseki* chinois) et 2-4-6 (*sanrensei*) sont assez rarement vues l'une en face de l'autre.
- 20. Le seul coup (inspiré) selon Kikuchi. Si blanc joue 21 au lieu de 20, 110 est idéal pour noir. 21 est moralement obligatoire.
- 31 est un peu prématuré, ce qui forcera noir à répondre passivement aux coups blancs; **a** serait meilleur.
- 46 est trop doux et devrait être en 98 (suivi de noir 47, blanc 60), noir est content de pouvoir se renforcer avec 47 et 49.

2. Wang réagit (51-89).

- Prudemment et patiemment, Wang lâche du lest avec 53 et sacrifie trois pierres pour obtenir l'initiative sur le bord Nord.
- 60 est joué pour minimiser la menace de résurrection des pierres noires (coupe en **b**, etc).
- 64 est violent, trop sans doute : le simple *tobi* en 78 est meilleur. Quand noir joue 71, l'attaque a fait long feu.
- 72 serait aussi meilleur en 75; blanc multiplie les escarmouches, mais chacune de ses tentatives se retourne contre lui.
- 80-82-86. Encore une attaque, mais avec 87 et 89. Wang montre que celui qui a le plus à craindre du combat au centre n'est pas lui. Par sa lucidité et sa maîtrise du combat, Wang a refait surface et prend le contrôle de la partie

3. La dernière chance (90-117).

- Le combat au centre se termine avec 105; la capture du groupe blanc central assure normalement la victoire à noir, mais 107 donne une chance à blanc; noir devrait jouer solidement en **c**. Au lieu de 116 (qui est le genre de coup qu'on joue pour assurer la victoire), blanc devrait tenter sa chance en jouant **d**. Le combat qui s'ensuivrait serait difficile et incertain. Après 117, Wang est sûr de la victoire, et la marge finale étroite est due principalement à sa grande prudence.

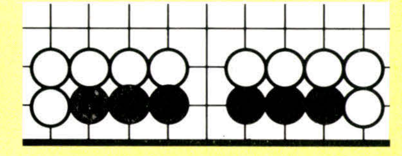
Coups 118-260 (notés 18-160). 82 Ko en 72. 135 connecté en 106. 103 Ko en 79. A la fin chacun connecte ses Kos.

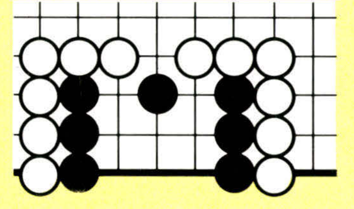


Quelques problèmes délicieux qui nous viennent de Chine.

A. SYMETRIE

FACILES

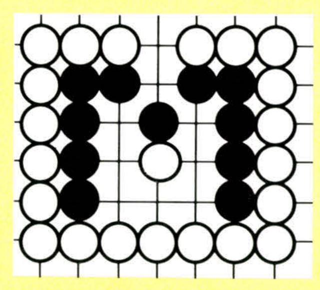




1 *Noir joue et vit: le prototype*

2 *Noir joue et vit: il faut choisir le meilleur constructeur d'yeux.*

MOYENS

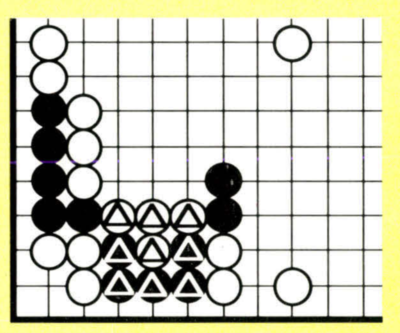


3 *Noir joue et vit: il faut sacrifier une pierre pour faire vivre le tout.*

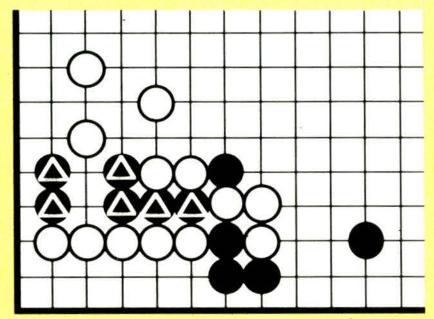
4 *Noir joue et vit: le plus drôle; il s'agit de neutraliser d'un coup les deux points vitaux en a et b.*

B. CAPTURES

DIFFICILES



5 *Pour sauver les pierres ▲, il faut capturer les pierres △; une combinaison de Geta et de Shicho.*



6 *Noir joue et sauve les pierres ▲. La pierre noire de coupe est le pivot des manœuvres, comme toujours.*

Solutions pages 111



CONVENTIONS ET GADGETS

STRATEGIES GRANDS CLASSIQUES

Convention n'est point luxe. Si, il y a une quinzaine d'années, le besoin se fit sentir d'accorder les violons français sur le principe de règles communes, il est désormais indispensable d'établir un langage de communication.

Que ce soit en concours de donne libre, en partie amicale ou en duplicate open individuel, le néophyte se trouve confronté à une multitude de dialectes qu'il a grand-peine à interpréter. A titre d'exemple : certains joueurs promettent un honneur par l'entame d'une basse carte, d'autres par celle d'une carte impaire. De même, la signalisation de tenue dans la longue du preneur s'effectue sous forme ascendante ou descendante des deux premières cartes jouées selon les régions.
Si les gadgets utilisés en compétition par les formations « fittées » ne sont guère dévoilés, c'est qu'ils sont considérés comme un apport personnel et qu'ils témoignent de l'identité d'une équipe. En revanche, lors d'associations fortuites, la compréhension naturelle doit éviter l'indécision, et il est nécessaire de se conformer à un système standard permettant de maintenir l'équilibre du jeu.
L'uniformité des conventions est devenue un facteur essentiel de dialogue positif.

EXERCICES

Le preneur est en Sud.

1.
A 17 4 1 Ex
♠ 7 4 3
♥ C 9 8 2
♦ D 10 9 4
♣ V 5 2

Vous êtes en Ouest. Est entame du 2 d'atout. Jouez-vous le 17 ou l'Excuse ?

2.
A 20 19 18 15
♠ R 10
♥ D 7 5 4
♦ D 6 3 2
♣ C 6 5 4

Vous êtes en Ouest. Vous avez décidé de jouer atout. Quel tarot sélectionnez-vous ?

3.
A 12 7 6 Ex
♠ D V 10 8 4
♥ 10 7
♦ C 9 8
♣ V 7 6 4

Vous êtes en Est. Sud entame du Roi de ♠. Comment allez-vous exprimer votre tenue dans cette longue ?

4.
A 18 10 4
♠ V 8 6 5 2
♥ C 8
♦ V 9 8 7
♣ 6 5 4 3

Vous êtes en Nord. Ouest entame ♥ que Sud coupe. Quelle carte fournissez-vous ?

5.
A 18 17 12 10 6 5 2
♠ V 9 2
♥ 5
♦ 10 9 8 5 3 2
♣ 6

Vous êtes en Nord. Quelle carte de votre longue à ♦ choisissez-vous d'entamer ?

6.
A 20 17 16 15 9 7 6 2
♠ 8 7 6
♥ D 3
♦ V 7 5
♣ 10 8

Vous êtes en Est. De quel atout entamez-vous ?

7.
A 21 6 4
♠ V 6 5 3
♥ C 10 7
♦ 6 5 2
♣ D 7 6 5 2

Vous êtes en Ouest. Vous entamez du 21. Est s'excuse. Que faites-vous ?

8.
A 19 5 2
♠ C 5 3 2
♥ 6 4 2
♦ D V 10 9
♣ 9 5

Vous êtes en Nord. Sud a coupé ♣ et joue ♥. Ouest prend la main et joue le 4 d'atout. Comment poursuivez-vous ?

Solutions page 112



Le règlement officiel sera adressé aux lecteurs de J&S sur simple demande — accompagné d'une enveloppe timbrée — à : Fédération Française de Tarot, 4, cours de Verdun, 69002 Lyon.

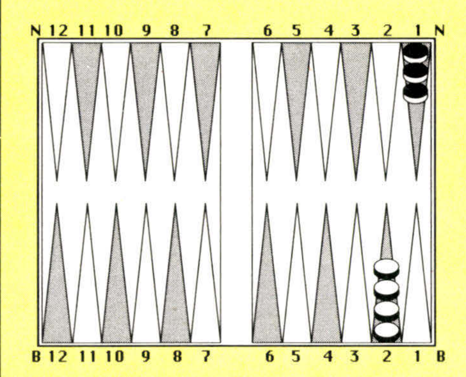
BENJAMIN HANNUNA

VIDEAU COMPLEXE

Dans notre article précédent, nous avons évoqué les situations où le compte de course est le facteur déterminant, et la décision pratiquement automatique.
Dans la plupart des cas, cependant, les paramètres à prendre en compte sont plus complexes...

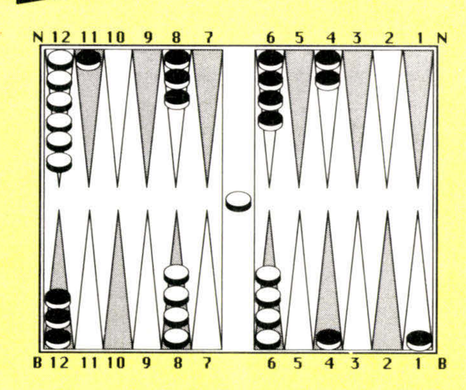
Tout d'abord, il est nécessaire de préciser la différence fondamentale qui existe entre double et redouble...
Avant le premier double, le cube est au milieu, et donc disponible pour les deux joueurs : vous devez alors doubler dès que vous avez pris un avantage sensible (environ 60% de chances de gain) afin d'augmenter votre espérance de gain : en effet, si vous attendez, et que votre situation s'améliore encore nettement, l'adversaire n'acceptera plus le videau (vous aurez alors un manque à gagner).
En revanche, si vous avez déjà été doublé, le cube est chez vous, et la situation est tout autre : quoi qu'il se passe, si vous ne redoublez pas, vous jouerez la partie jusqu'au bout; et même si la situation devient désespérée, un miracle peut toujours se produire... Alors que si vous redoublez, vous risquez, en cas de retournement ultérieur, d'être redoublé à votre tour, et de devoir abandonner. C'est pourquoi il faut un avantage nettement supérieur (au moins 70% de chances) pour redoubler : la propriété du cube vaut largement ces 10% de différence.
Autrement dit, en règle générale, vous doublerez pour augmenter votre espérance de gain, mais vous redoublerez plutôt pour faire abandonner l'adversaire.
A titre d'illustration, prenons les situations de fin de course où le compte est inférieur à 60: vous savez déjà (voir *J&S* n° 51) qu'à ce stade, c'est le nombre de coups nécessaires à chaque joueur pour terminer qui constitue le critère déterminant :
- en cas de premier double, la règle est simple : à égalité de coups (7 au moins), doublez quand c'est à vous de jouer : le fait d'avoir le trait constitue un avantage suffisant;
- en cas de redouble : ne redoublez pas à 5 coups chacun, et soyez prudent à 4, car si l'adversaire prend et fait ensuite un bon dé, il vous redoublera au coup suivant et vous devrez abandonner, sans prendre vous aussi la chance de faire un double par la suite. Redoublez en revanche toujours à 3 coups chacun, car même si l'adversaire fait un double, vous pouvez encore gagner la partie en en faisant un tout de suite vous aussi, avant qu'il n'ait eu l'occasion de redoubler.

De manière générale, beaucoup de parties sont perdues à cause d'un videau envoyé prématurément, et retourné à l'envoyeur au coup suivant sans possibilité de le prendre.
Examinons, à titre d'exemple, la situation suivante :

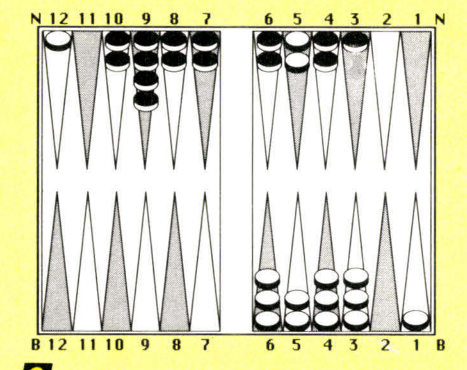


a. si le cube est chez Blanc, doit-il redoubler ?
b. si le cube est au milieu, doit-il doubler ?
La réponse est simple : non aux deux questions.
a. s'il ne redouble pas, Blanc est sûr de pouvoir jouer deux fois pour essayer de terminer, même s'il fait un 1, à la seule condition que Noir ne fasse pas un double; alors que s'il redouble et fait un 1, Noir redoublera et empochera la partie.
b. même dans ce cas, si Blanc sort 2 pions et Noir aussi, il pourra encore doubler au coup suivant, et Noir devra encore accepter; alors pourquoi doubler maintenant ?
Il gagnerait effectivement deux fois plus dans les 5 cas sur 36 où il sortirait en un coup, mais perdrait deux fois plus dans les 10 cas sur 36 où il resterait avec 3 pions...
Dans la grande majorité des cas impliquant le videau, la situation sera complexe, et vous pourrez être amené à hésiter sur la conduite à tenir.
Dans ce cas, un conseil d'ordre général qui vaut ce qu'il vaut :
- quand vous hésitez à doubler, ne doublez pas !
- quand vous hésitez à prendre un double, prenez-le.
Il est généralement moins grave de prendre un videau un peu "limite" que d'en envoyer un trop tôt...

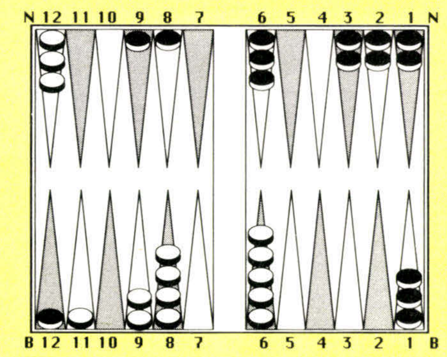
EXERCICES



1 *Noir double: Blanc doit-il prendre?*



2 *Noir double: Blanc doit-il prendre?*



3 *Noir double: Blanc doit-il prendre?*

Solutions page 112

OTHELLO

ATTAQUE CONTRE DEFENSE

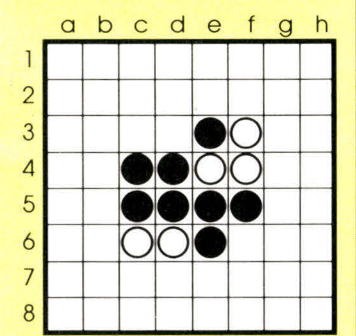
5 *Blanc doit jouer*

STRATEGIES — GRANDS CLASSIQUES

Le début et le milieu de partie sont souvent constitués de suites de coups offensifs et défensifs. Nous allons donc étudier ces deux manières de jouer.

Le jeu offensif consiste à se créer des possibilités de bons coups pour l'avenir alors que le jeu défensif consiste à enlever à l'adversaire les bons coups qu'il peut jouer.

Tout d'abord, rappelons qu'en début ou milieu de partie, un bon coup est souvent un coup tranquille, c'est-à-dire un coup qui retourne des pions intérieurs à la position et non pas des pions extérieurs (sur la frontière).

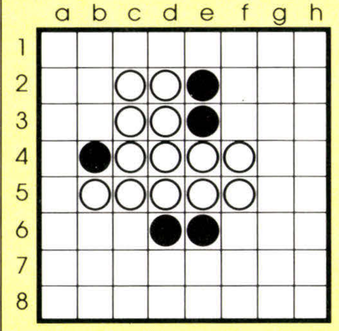


1 *Blanc doit jouer*

Ainsi, sur le diagramme 1, Noir vient de jouer le coup offensif F5 qui lui ouvre un coup tranquille en D3. C'est donc à Blanc de jouer. S'il laisse Noir jouer D3, en jouant E2 par exemple, il devra encore agrandir sa frontière au coup suivant, alors que Noir, bien installé au centre de la position, aura déjà acquis un énorme avantage positionnel.

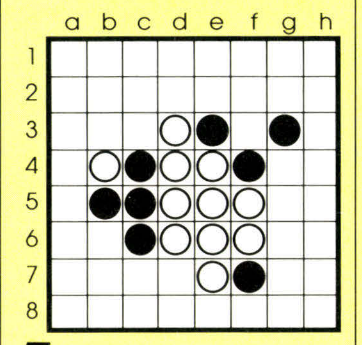
Blanc doit, par conséquent, empêcher Noir de jouer D3. Pour cela, il dispose en général de trois procédés : le premier, c'est enlever à son adversaire l'accès à la case qui l'intéresse. Ici, c'est le pion F5 qui donne à Noir l'accès en D3. Blanc va donc retourner ce pion. Pour ce faire, il doit jouer G6 (en effet, F6 formerait une trop grande frontière blanche au Sud-Est).

Un deuxième procédé consiste à jouer soi-même à l'emplacement où l'adversaire possède un coup tranquille. Notons bien que cela ne serait pas une bonne solution dans la position 1 : si Blanc joue D3, il donne un nouveau coup tranquille, C3, à Noir. En revanche, sur le diagramme 2, Noir a un coup tranquille en F3 et Blanc ne peut lui en enlever l'accès, car il devrait, pour cela, retourner C6, ce qui, du même coup, retournerait trop de pions en frontière. En revanche, Blanc peut jouer lui-même en F3.



2 *Blanc doit jouer*

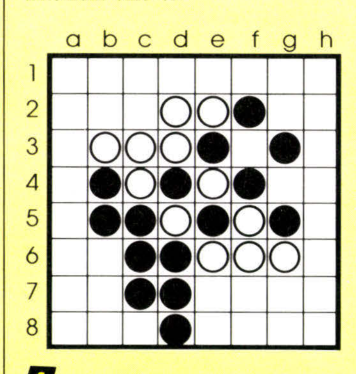
Enfin, la troisième possibilité consiste à "pourrir" le bon coup de l'adversaire, c'est-à-dire le rendre moins intéressant pour lui. Par exemple, dans la position du diagramme 3, où Blanc a le trait, Noir dispose d'un coup tranquille en F3.



3 *Blanc doit jouer*

Pour lui en ôter l'accès, Blanc devrait jouer B6 qui créerait une trop grande frontière au Sud-Ouest. De même, si Blanc jouait lui-même en F3, il agrandirait trop sa frontière au Nord-Est. Mais Blanc peut pourrir le coup F3, en jouant G4. A ce moment-là, si Noir joue F3, il devra retourner aussi F4, F5 et F6, allongeant dangereusement sa frontière à l'Est.

Pour éviter d'être "contré", de l'une des trois manières précédentes, le joueur offensif a intérêt à trouver un coup qui lui ouvre deux bons coups que son adversaire ne pourra simultanément enlever.



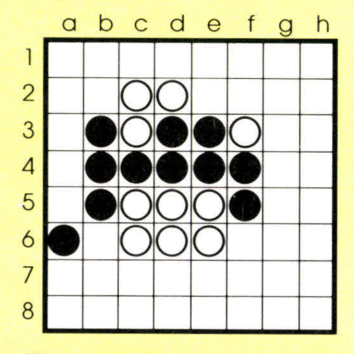
4 *Noir doit jouer*

Ainsi sur le diagramme 4, si Noir joue B3, il pourra ensuite jouer F6 sauf si Blanc a répondu A5, auquel cas il pourra jouer F3.

L'idéal consiste à jouer à la fois défensivement et offensivement, c'est-à-dire trouver un coup qui enlève les bons coups de l'adversaire et en crée de bons pour soi. C'est pourquoi, sur la figure 5, le meilleur coup de Blanc est certainement A6, qui enlève à Noir trois coups tranquilles (B3, F3 et G6) et retourne D6, ce qui donne deux nouveaux coups à Blanc (G3 et B7).



Dans les deux positions suivantes, Blanc doit jouer un coup défensif pour enlever à Noir ses deux coups tranquilles B6 et F6.



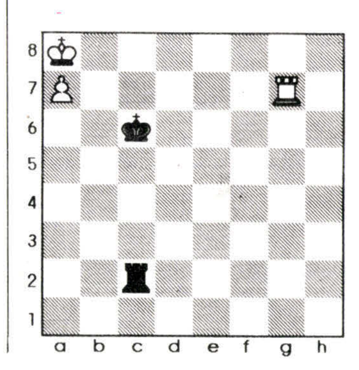
1

2

Solutions page 112

ECHECS

Bravo à M. Romon de Carrières/Seine qui a amélioré la solution du problème n° 8 de *J&S* n° 51, après 1. Rb 8, Tb2+ ; 2. Rc8, Ta2, par 3. Tc7+!, au lieu de 3. Tg6+. L'idée est, après 3. ...Rb6, de jouer 4. Rb8!, puis 5. Tb7 et 6. a8 = D. Cette étude, composée en 1782, méritait donc d'être retoilettée.



SOLUTIONS FOOT

Difficile de remplir le tableau du problème "Et championnat", que vous proposait Bernard Myers, page 78? En voici la solution détaillée :
Chaque équipe doit jouer au total 7 matchs.
D a joué tous ses matchs, B également (il n'a perdu aucun match). H a joué 3 matchs qu'il a perdus (pas de gagné, pas de nul). Il n'y a forcément aucun but pour (chaque match perdu 0-1). F ayant encaissé 1 but et marqué 1 but doit avoir joué 2 matchs, l'un gagné 1-0, l'autre perdu 0-1. Puisque 38 buts ont été marqués au total, on doit donc en trouver 38 dans chaque colonne, d'où C a 3 buts pour.

Tableau 1

	matchs	gagnés	nuls	perdus	buts pour	buts contre
A			3		6	0
B	7	5	2	0	10	
C	3				3	8
D	7		1		2	
E				3	5	
F	2	1	0	1	1	1
G		4		2	11	7
H	3	0	0	3	0	3
Nombre total matchs :					Buts: 38	

On fait ensuite un tableau "qui joue contre qui".

Tableau 2

	A	B	C	D	E	F	G	H
A	X	•	X	•	X	X	•	X
B	•	X	•	•	•	• 1-0	•	• 1-0
C	X	•	X	•	X	X	•	X
D	•	•	•	X	•	• 0-1	•	• 1-0
E	X	•	X	•	X	X	•	X
F	X	• 0-1	X	• 1-0	X	X	/	X
G	•	•	•	•	•	X	X	• 1-0
H	X	• 0-1	X	• 0-1	X	X	• 0-1	X

B et D ont joué tous leurs matchs (marqué par un point).
On reporte les matchs de F dans le tableau.

F a perdu contre B et gagné contre D. H ayant perdu tous ses matchs, les a perdus à 0-1.

D'après le tableau, on s'aperçoit que G n'a pu jouer que 6 matchs. En reportant les points, on voit que H a joué son dernier match contre G. C a joué ses 3 matchs contre B, D et G.
On poursuit le remplissage du tableau 1:

	matchs	gagnés	nuls	perdus	buts pour	buts contre
A	4	1	3	0	6	0
B	7	5	2	0	10	5
C	3	1	1	1	3	8
D	7	2	1	4	2	6
E	4	0	1	3	5	8
F	2	1	0	1	1	1
G	6	4	0	2	11	7
H	3	0	0	3	0	3
Nombre total matchs :					Buts: 38	

On complète le tableau 2:

	A	B	C	D	E	F	G	H
A	X	• 0-0	X	• 0-0	0-0	X	• 6-0	X
B	• 0-0	X	• nul	G • -0	G • -5	1-0	G • 1-0	1-0
C	X	• nul	X	G • -0	X	X	P • 0-	X
D	0-0	P • 0-	P • 0-	X	G • 1-0	0-1	P • 0-	1-0
E	0-0	P • 5-	X	P • 0-1	X	X	P • 0-	X
F	X	0-1	X	1-0	X	X	X	X
G	• 0-6	P • 0-1	G • -0	G • -0	G • -0	X	X	1-0
H	X	0-1	X	0-1	X	X	0-1	X

C a joué contre B et a forcément perdu puisque B n'a rien perdu.
A a joué au moins 3 matchs nuls. Il peut avoir fait nul contre B, D, mais pas contre G qui n'a aucun nul. Donc nul contre E et gagné contre G puisque A n'a encaissé aucun but. Ce qui permet de compléter la ligne de A.
Donc E a joué 4 matchs dont 1 nul. G a forcément perdu contre B (qui n'en a perdu aucun); G a forcément gagné contre E (qui n'en a gagné aucun); G ayant perdu 2 matchs (contre A et B) a forcément gagné contre C, D et E.
E a perdu d'après le tableau tous ses autres matchs contre B, D, G. B a fait 2 nuls, l'un contre A, l'autre reste possible contre C ou D, mais D ayant fait 1 seul match nul contre A, B a fait nul contre C. Il a donc gagné contre D.

C contre D ne peut avoir fait nul (puisque D a 1 seul nul).
D n'ayant que 2 buts pour (dont l'un contre H), ayant gagné contre E, a forcément marqué son 2e but contre E. D, n'ayant plus de but pour, a forcément perdu contre C.
G a encaissé 7 buts au total, or d'après le tableau il a déjà encaissé 6 buts contre A, donc il faut qu'il ait encaissé 1 but contre B. Il n'a encaissé aucun but de C, D ou E.
D ayant mis ses 2 buts pour, il a perdu tout le reste 0 à quelque chose.
A reporter dans le tableau dans les 2 sens.
E ayant 5 buts pour, les a forcément marqués contre B.

	A	B	C	D	E	F	G	H
A	X	0-0	X	0-0	0-0	X	6-0	X
B	0-0	X	nul 0-0	G 1-0	G 6-5	1-0	1-0	1-0
C	X	nul 0-0	X	G 3-0	X	X	P 0-8	X
D	0-0	P 0-1	P 0-3	X	1-0	0-1	P 0-1	1-0
E	0-0	P 5-6	X	P 0-1	X	X	P 0-1	X
F	X	0-1	X	1-0	X	X	X	X
G	0-6	0-1	G 8-0	G 1-0	G 1-0	X	X	1-0
H	X	0-1	X	0-1	X	X	0-1	X

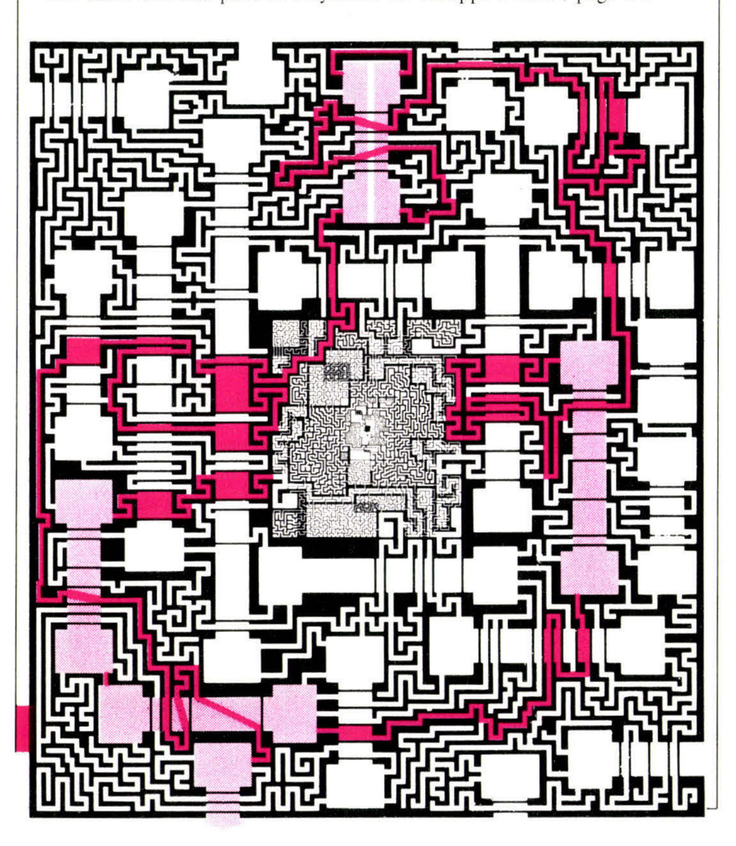
On s'aperçoit qu'il n'y a qu'une solution pour que B ait gagné contre D et E avec 10 buts pour au total, donc nul 0-0 contre C.
Pour C avec 3 buts pour, forcément contre D.
On peut compléter l'autre tableau: B a encaissé 5 buts; C ayant encaissé 8 buts, c'est forcément contre G.
G a donc forcément gagné par 1-0 contre D et E.
E a donc encaissé 8 buts.

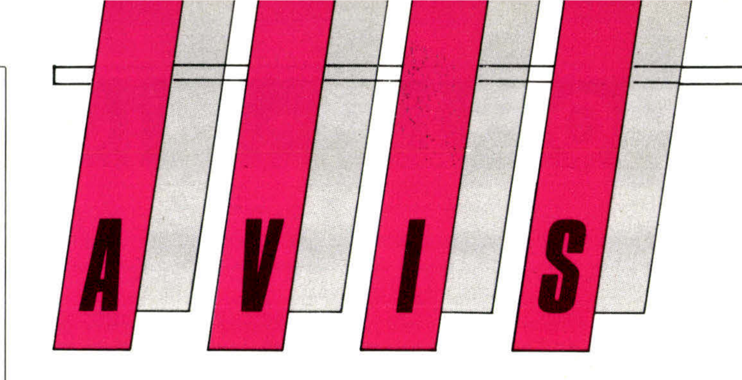
Restent donc 6 buts encaissés pour D (pour arriver au total de 38 buts).
Nombre total de matchs: 18.

	matchs	victoires	nuls	défaites	buts pour	buts contre
AIX	4	1	3	0	6	0
BAYONNE	7	5	2	0	10	5
CAEN	3	1	1	1	3	8
DOUAI	7	2	1	4	2	6
EVREUX	4	0	1	3	5	8
FORBACH	2	1	0	1	1	1
GAP	6	4	0	2	11	7
HYERES	3	0	0	3	0	3
Nombre total de matchs: 18					Nombre total de buts: 38	

PROFONDEURS XIV

Une seule solution pour le labyrinthe de Philippe Fassier, page 34.





MANIFESTATIONS

• Le club de jeux de rôle Alliance & Rébellion organise à Nice, le mercredi 28 septembre, une journée portes ouvertes sur le thème: "Les jeux de rôle à Nice" au Forum Nice Nord, boulevard Comte de Falicon de 14h à 18h. Fin octobre: "La 1re Convention des Jeux de Simulation de la ville de Nice" (présentations, débats, comment former son club?). Renseignements: téléphoner à Roland, après 18h au 93 84 70 26.

• La Bibliothèque d'Information pratique organise fin novembre-début décembre, à Menucourt, une animation sur les jeux traditionnels, des ateliers de réalisation de jeux avec l'aide des CEMEA. Cette animation vise aussi bien les adultes que les enfants. Rens.: 7, allée de la Plaine, 95180 Menucourt. Tél: (1) 34 66 86 41.

• Stratèges 88-Gradignan
300 joueurs, plus de 1000 visiteurs, Stratèges 88 s'est affirmé cette année comme le grand rendez-vous de tous les joueurs de jeux de rôle et de simulation de l'Aquitaine. Cinq tournois se déroulèrent sous le chapiteau loué à cet effet. Tournois organisés par la Guilde des Mammouths Maudits, le club de la M.J.C de Gradignan.
S'il fut quelquefois difficile de départager les vainqueurs, tout ceci se passa dans la bonne humeur et dans une ambiance fort sympathique.
De nombreuses initiations furent proposées au public qui découvrit avec enthousiasme ce nouveau type de jeux. Des parties acharnées de Super-Gang, Civilisation et Talisman regroupaient ceux qui ne participaient pas aux différents tournois.
On remarqua avec intérêt les combats de figurines, proposés par Georges Goetz et toute son équipe, qui se sont aidés de l'informatique afin de résoudre plus rapidement les tours de jeux.
M. Durin et les Centurions du Sud-Ouest étaient fidèles au poste, en animant le week-end avec leurs simulations Antique et Premier Empire.
M. Patrick Durand-Peyrolles profita de l'occasion pour venir présenter son nouveau jeu, Empires et Dynasties qui reçut un très bon accueil.
Le rendez-vous est pris pour l'année prochaine à Gradignan pour Stratèges 89.
Prix remis aux différents tournois:
Advanced Dungeons and Dragons: Ruetschmann Patrick, Talbot Delphine, Guillot Claude, Lafontaine Eric, Louron Philippe, Croizet Alain.
L'Appel de Cthulhu: Lalyman Vincent, Lafontaine Eric, Loutrein Denis.
Le Jeu de Rôle des Terres du Milieu: Lalyman Vincent, Delpech Jean-Luc, Uria Emmanuel.
Stratèges: Gaborit Philippe, Merville Clément, Tremblay Jean, Delpech Jean-Luc.
Super-Gang: Croizet François, Tertis Dominique, Pitolet Lauris, Delpech Jean-Luc.
Concours de peinture sur figurines: Jarretier Thierry, Ponsenard Thierry, Pourcel Jean-Christophe, Esteller Tristan.

• A Lyon, Mercredi-Loisirs vous propose trois jours de jeux les 16, 17 (la nuit du jeu) et 18 septembre au club de l'Amitié, 28, rue Denfert-Rochereau 69004 Lyon.
Au programme, de nombreux tournois (bridge, backgammon, Scrabble, Monopoly, belote, Jarnac, tarot, Super-Gang...); des simultanées de dames, d'échecs (ainsi que des "blitz"), des démonstrations de wargames... Egalement prévu, un championnat permanent portant sur des jeux méconnus du grand public. Pour tous renseignements: Mercredi-Loisirs, 1, rue du Garet, 69001 Lyon. Tél: 78 39 76 84.

• L'association Belphégor organisait le week-end du 4 au 5 juin, à Levallois-Perret, son IIIe Congrès des Traîtres. Une manifestation qui prenait des allures de grand classique pour tous les "diplomates" avertis. Mais avertis, il fallait l'être car seul *Trahison*, le fanzine "Diplo" de Belphégor, annonçait la manifestation. Ce week-end ludique, concurrencé par Roland-Garros, devint une rencontre amicale sans réelle compétition. Saluons le courage des organisateurs dont nous aurons sûrement l'occasion de reparler avant le IVe Congrès de l'année prochaine.

AVIS DES CLUBS

• L'association Jeux et Echecs de Noyon, dans l'Oise, comprend une section jeux de rôle et de simulation. AD&D y est particulièrement joué. Nous sommes actuellement l'un des clubs les plus importants en Picardie. Nous nous réunissons régulièrement et nous nous déplaçons pour les tournois, alors faites-les nous connaître. Pour tous renseignements complémentaires, contactez M Collin Philippe, square Delattre de Tassigny 60400 Noyon. Tél: 44 44 35 26.

• Bi-centenaire 1789:
Scénarios pour une Révolution. Concours de scénarios de jeux de rôle sur le thème de la Révolution Française: la MJC Des Teppes d'Annecy, organise un concours de création de scénarios de jeux de rôle, traitant d'événements nationaux, régionaux, ou locaux liés à la Révolution Française.
Ce concours qui fait appel aux caractéristiques habituelles du jeu de rôle, se propose d'être également une approche historique de qualité de cette période, ainsi que l'occasion d'en restituer l'intérêt au regard de notre siècle.
- Catégories de concurrents: adultes, jeunes, groupes scolaires ou collectivités.
- Durée du concours: jusqu'au 29 octobre 1988.
Renseignements: MJC des Teppes, place des Rhododendrons 74000 Annecy. Tél: 50 57 56 55.

• Le stage passion du 1er au 16 août 1988. Un stage ludique pour les plus de 16 ans, couple ou famille! Jeux de rôle, wargames, jeux de société. Un vrai stage... avec informatique, grandeur nature, murder party... Renseignements: Rêve de jeu: Gaël, 12, rue du Bœuf, 69005 Lyon. Tél: 78 60 88 49 heures de bureau ou 78 38 25 41 après 20h.

• Création d'un club de jeux de rôle et de simulation, Les Ch'tis Aventuriers, dans la bonne ville de Lens. Réunions le samedi de 14h à 20h et 22h tous les 15 jours au centre Jouhaux, rue Eugène-Bar à Lens. Contacts: Cécile Bouxin, 376, rue Sadi-Carnot, 62221 Noyelles-sous-Lens ou Eric Morel, 9, allée Jules-Ferry, 62153 St-Nazaire.

RECHERCHE DE PARTENAIRES

• MJ cherche désespérément joueurs 12-16 ans pour L'Œil Noir et Star Wars dans la région de Cluses (Hte-Savoie). Patrice Duval, 13, rue Edouard Herriot 74300 Cluses.

• Cherche joueurs désirant participer à des aventures inédites de L'Œil Noir par correspondance, soit comme héros (tous niveaux acceptés), soit comme maître de jeu. Fabrice Bierny, 45, rue Docteur Grégoire 7100 La Louvière (Belgique).

• David, 13 ans, cherche partenaires pour jeux de rôle, wargames, etc. A Lisbonne, Portugal. Tél: 78 62 98.

MESSAGES

• Cherche gentil donateur de Mega 1 et 2. Denis Stahl, 28, rue des Vignes 58000 Nevers

• Je peins et vernis toutes vos figurines. De 5 à 30 F + frais d'envoi. Tél 84 82 41 64 entre 18h et 21h. Demandez Thierry.

• Cherche programmes pour PB-100 ou vieux numéros de la revue L'ordinateur de Poche. Pascal Guillot, route de Ruffec, 16510 Verteuil.

• Recherche n° 3 de J&S. Alain David, 88, rue de Javel, 75015 Paris.

• SOS. Suis bloqué dans Sorcellerie II + recherche doc pour logiciels Apple II. Tél: 22 42 11 43

• Comment couper le système d'alarme dans Le Passager du temps sur Amstrad? Tél: 64 48 77 23 entre 19h30 et 20h30

• Cherche âme généreuse! achète Siège ou/et les 2 extensions (Rexton). Tél: 53 94 45 45 après 17h30. Demander Julien.

• Jeunes aimant les jeux de rôle, réunis en association, cherchons gratuitement tous jeux de rôle et de simulation existant en français. Nous organisons des concours en début de mois. Rens.: Abdel Hamid Taouabit, Imm F-10 n° 4, Ismaïlïa 2, Meknes, Maroc.

• Devenez Shaddam de la galaxie! Prenez part aux prochaines joutes de ce jeu par correspondance entièrement arbitré par ordinateur, le premier du genre en France. Jeu de guerre, de gestion, de réflexion... Il oppose 20 à 25 joueurs dans une galaxie comportant 150 à 200 étoiles. Mini-zine gratuit pour vous exprimer... Renseignements et inscription: Shaddam, 203 square Renoir, 78190 Trappes. Tél: (1) 30 64 73 51.

LES BONNES OCCASES... VENDS

• ou échange Battle Tech (VF), Assault, Bushido 120 F chaque. Armada, Siège, 100 F chaque. Bonaparte, Les Aigles, 150 F chaque. 88', Fire Power (VF) 170 F chaque, Fief, 80 F. Noël Haubry, Macey, 10300 St-Savine. Tél: 25 70 34 87 après 19h.

• nombreux wargames et JdR en très bon état! Liste complète contre enveloppe timbrée. A. Hohmann, 9, route de Blagnac, 31700 Cornebarrieu.

• 3 coffrets L'Œil Noir + 11 scénarios: 300 F. Possibilité de vente séparée. Vends listing pour Sharp PC-1403 (entre 10 et 15 F). Laurent Fayolle, 4, rue des Alouettes, 91220 Plessis-Patré.

• revues et livres de science fiction, fantastique, cinéma et plein de Charlie Hebdo, Hara Kiri... Metal Hurlant, revues policières... F. Temperville, Ferme du Rabot, 5, rue de Bellevue, 91400 Orsay.

• Blood Bowl, Talisman, en TBE le lot 150 F. Cry Havoc, Starship, Millenium, Circus maximus, le lot 500 F. Boîte Maléfices + 4 modules + A la lisière de la nuit, 250 F. Tél: (1) 42 58 53 86 après 18h.

• Atari 800XL + lecteur disquettes + lecteur cassettes + jeux: 2 300 F ou séparés. Austerlitz, 180 F. L'Appel de Cthulhu: 150 F. Et revues. Tél: 77 22 13 48 demander Richard.

• pour Cthulhu: la boîte de base, 170 F, l'écran, 50 F, et supplément n° 1, 70 F ou 270 F le tout. Patrice Duval, 13, rue Edouard-Herriot, 74300 Cluses. Tél: 50 98 71 35.

• C168 + disquette 1571 + moniteur couleur 1901 + MPS 803 + souris + nombreux livres + 250 programmes: 7 500 F. Tél: 30 21 01 64, demander Patrice.

• modules D&D B3, X3, X et B solo + magazines + figurines représentant mobilier. Tel: 45 37 03 16. Demander Gilles.

• imprimante Atari 1029 en très bon état: 750 F. Tél: 53 58 40 39. Demander Pascal.

• D&D, Basic, 90 F; D&D Expert, 120 F; Merp, Conan, 150 F chaque; Tunnels & Trolls, 80 F; Légendes + Légendes celtiques: 200 F, Féerie, 180 F; Bushido, 130 F. Tél: 63 61 54 02. Demander Laurent.

• Softs originaux pour CPC 6128 (F&F, Zombi,...). Atari ST (drive test def.). Tél: (1) 42 58 53 86.

• micro-ordinateur de jeux Vidéopac 6740 avec extension Basic 16 K Rom + 3 cartouches de jeux + 2 manuels: 700 F. Tél: 53 64 16 63 après 19h.

METAMORPHOSE

Vu dans Jeux et Stratégie de Juillet 1988 :

Rares sont les jeux à la fois simples, originaux et interessants à tous ages. METAMORPHOSE répond à ces trois critères de choix, en utilisant pourtant la simplicité de l'addition comme principe de base. Très rapide à assimiler, il se révèle rapidement subtil et réclame de la part du joueur de l'attention, de la mémoire et une certaine tactique.
La première vie sert d'entrainement aux autres variantes, mais reste intéressante ; la vie en milieu hostile est la plus difficile, mais aussi la plus riche ; les combats apportent une nouvelle dimension tactique.



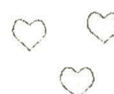
FACILE, INTERESSANT

LE JEU AUX 2 OSCARS

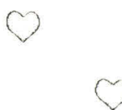


Bon de commande

Pour recevoir un exemplaire de METAMORPHOSE adressez un chèque de 215,00 F (sans rien d'autre) à



JEAN MARC JEUX
182 Av de Gairaut
06100 NICE



(Nous l'enverrons à l'adresse portée sur le chèque)

• 2 coffrets de L'Œil Noir (initiation au jeu d'aventure et accessoires du maître) plus les scénarios suivants : L'archipel des Cyclopes, La source de mort, Les sept coupes magiques, La fille du calife... + "Livres dont vous êtes le héros". 480 F le tout. Stéphane Bonard, 21, square du Port-Vendres 95380 Louvres. Tél : (1) 34 68 70 26.
• Pendragon, 100 F; l'Œil Noir, 80 F; scénarios l'Œil Noir (3), 10 F chaque ou 25 F les 3, logiciels Thomson : Prohibition, 80 F, Cobra, 60 F, Astérix, 60 F, Les Ripoux, 80 F. Tél : 20 93 07 98 après 18h. Demander Bertrand.
• L'Appel de Cthulhu, 100 F, L'Œil Noir de Base, 100 F, accessoires L'Œil Noir, 100 F, Squad Leader 150 F. Christophe Mauvage, 26, avenue Leclerc, 57000 Metz.
• Cassettes originales TO7-70 Las Vegas, 100 F; Stratac 30 F, Tyrann 60 F, MGV 100 F, Planète inconnue, 50 F. Stéphane Arguimbau, Les Mounies 09700 Saverdun.

ACHETE

• Runequest. Grégory Stora, 57, rue Galilée, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél : (1) 48 94 13 88.
• pour ZX 81 carte 8 entrées/sorties, logiciel d'assembleur (ZX-AS, ARTIC...). Olivier Roze, 8, square des Grands Humais, 35310 Mordelles. Tél : 99 60 33 11.
• la règle d'Apollo 18 et de The Train, en français, pour Commodore 64. Prix à débattre. Vincent Dupouy, 28 bis, rue de L'Eaubonne, 47200 Marmande.
• J&S n° 2, 5, 6, 7, 8, 11 en bon état. Marie-Line Le Moller, 81, boulevard de l'Ariane, 06300 Nice. Tél : 93 54 50 55.

ECHANGE

• Rêve de dragon très bon état contre Les Chroniques de Lynaïs. Guillaume Pic, 4, allée des Platanes, St-Vérand 38160 St-Marcellin.
• Chill Base + extension + 4 livrets scénarios contre le Livre des joueurs AD&D + l'écran ou vends 200 F. Echange aussi Rêve de Dragon contre D&D Expert ou AD&D Guide du maître. Tél. : 76 38 29 65 le dimanche. Demander Guillaume.
• logiciels Apple II + solution d'Ultima III contre celle de Sorcellerie II. Tél : 22 42 11 43.

SOLUTIO

PAGES 40 ET 41

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna):

Les anagrammes croisées:



Les cousins:
• ANTIQUE, ONTIQUE
• FESTON, VESTON, TESTON
• GOUJAT, GOURAT, GOUTAT
• NODAL, NOPAL
• CLONAS, CLONES, CLONUS
• COTATION, DOTATION, NOTATION, ROTATION, VOTATION
• SEIDE, SEIME, SEINE, SEIZE
• VIDAGE, VINAGE, VIRAGE, VISAGE
• HECTO, RECTO
• PARAI, PARDI, PARMI, PAROI, PARSI, PARTI

Les anagammes:
• GRIMERA + E = GERMERAI, EMIGRERA
+ P = GRIMPERA
+ U = MAIGREUR
+ C = GRIMACER
+ A = MARGERAI, ARRIMAGE
+ I = GRIMERAI, MIGRERAI
+ S = GRIMERAS, MIGRERAS

•AUGMENT + R = ARGUMENT
+ E = AUGMENTE, MUTAGENE
+ L = MEUGLANT,
+ I = MINUTAGE
+ A = AUGMENTA
+ S = AUGMENTS

Du coq à l'âne:
• VETU, VETE, VOTE, VOIE, SOIE
• CIEL, FIEL, FIES, NIES, NUES, NUIS, NUIT
• JADE, JASE, JASS, JARS, VARS, VERS, VERT
• MANGE, RANGE, RONGE, ROUGE, ROULE, GOULE, GOULU
• PORTO, PORTS, PORES, PERES, XERES

Les anaphrases:
• RONFLES, FRELONS
• ARRIMANT, TRIMARAN
• ANIMALES, MALSAINE
• CONSIDERE, CEDERIONS
• INCARCERE, CREANCIER

Mini-tirages:
BISTRO, TUDIEU, DESUNI, ENDURO, SUBTIL, DUETTO, ECUEIL, SCOLIE, CLIENT, CASINO

Jarnac!
La filière:
SOI, IONS, SOINS, SAISON, CASINOS, CAISSONS, SAUCISSON

Les solitaires:
ATTERRANT, PERITHECE, RHEOLOGUE, LAIUSSANT, DESENVASE, TONNELAGE, CALINERIE

PAGES 46 ET 47

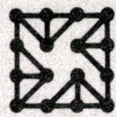
Récréation (par Bernard Myers):

1.
1B, 2E, 3A, 4D, 5C

2.
Remplissez les deux chopes et videz ce qui reste dans le pichet. Versez la chope de 500 cl dans le pichet, et les 300 cl dans la chope de 500. Remplissez la chope de 300 avec le pichet (ce qui donne pichet 200, et 300 dans chaque chope). Versez la chope de 300 dans celle de 500 jusqu'à ce qu'elle soit pleine, et jetez le litre qui reste (pichet 200, une chope 500, l'autre vide). Versez la chope de 500 dans celle de 300 jusqu'à ce qu'elle soit pleine, et jetez ces 300 cl. Versez les 200 du pichet dans la chope de 300.

3.
C. Le carré supérieur est relié 2 fois au même rond.

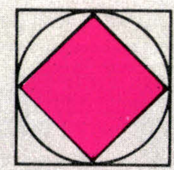
4.
2, 3, 5



5.
En comptant les briques qui manquent et celles dans les blocs, on s'aperçoit qu'il y en a 7 en trop, donc il s'agit du lot C.

6.
19 francs.
Martin a acheté 9 fruits à 9 F; 3 à 3 F et 7 à 7 F = 139 F. Il fallait trouver trois nombres dont la somme des carrés était de 139. C'est la seule solution.

7.
Une fois la figure réalisée, cela devient évident : les surfaces rouges et blanches sont égales.



8.
Ergot, Caler, Paréo, Laide, Argot, Agent, pour former PALACE avec les premières lettres.

9.
```
S U P E R
E   I   A
R E C I T
U   O   E
M A T E R
```

10.
ARIANE. Autant de formes que de lettres, autant de régions où des formes sont superposées que de voyelles.

11.
1D, 2F, 3B, 4G, 5H, 6A, 7E, 8C

12.
1. Mozart, 2. Chopin, 3. Gillespie, 4. Beethoven, 5. Armstrong, 6. Coltrane

13.
Une solution :
- en 4 nombres : 81 (9^2), 324 (18^2), 576 (24^2), 9 (3^2).
- en 3 nombres : 25 (5^2), 841 (29^2), 7396 (86^2);
- en 2 nombres : 13 527 684 (3678^2), 9 (3^2);
- en 1 nombre : 139 854 276 ($11\,826^2$).

PAGES 58 ET 59

Ludoquiz (par Benjamin Hannuna):
1c - 2a - 3b - 4c - 5b - 6c - 7c - 8b - 9a- 10a- 11a- 12c - 13a - 14c - 15a -16c - 17b - 18c - 19b - 20a- 21c - 22a - 23a - 24b - 25c - 26c - 27a - 28b - 29a

PAGES 62 ET 63

De nombres et de mystères: (par Louis Thépault)

Petit échauffement
Seule solution possible :

$$\begin{array}{r} 17 \times 4 = 68 \\ +\,25 \\ \hline =93 \end{array}$$

Sept fois...
Si on pose la multiplication de la manière suivante :

$$\begin{array}{r} abcde \\ \times \quad 7 \\ \hline fghij \end{array}$$

il est évident qu'on a a = 1 et b ≤ 4.
D'autre part e ne peut valoir ni 0, ni 1, ni 3, (on aurait j = 1), ni 5 (on aurait e = j).
Les plus forts en maths sauront démontrer en utilisant la preuve par 9 que le résultat et le multiplicande sont tous les deux des multiples de 9.
Partant de ces considérations, après quelques tâtonnements, on trouvera la solution unique.
14076 et 98532



Le retour des neuf

La somme des chiffres de 1 à 9 étant 45, le dernier chiffre de la deuxième rangée doit être obligatoirement un 5. En avançant progressivement dans la suite des chiffres de la première rangée, il faut donc éviter à tout prix d'annexer à chaque étape, pour la première rangée un nombre qui conduirait à une somme se terminant :
soit par 0 (chiffre exclu)
soit par un chiffre déjà inscrit dans la deuxième rangée
soit par un 5 qui doit être obligatoirement le dernier chiffre de cette rangée. Il existe plusieurs solutions dont celles-ci :

1	2	3	8	4	9	5	7	6
1	3	6	4	8	7	2	9	5

2	5	6	8	3	4	1	7	9
2	7	3	1	4	8	9	6	5

Une propriété remarquable

Désignons par N le nombre cherché et soit un de ses multiples dont la première tranche est A et la deuxième tranche B.
On a par hypothèse 100 A + B = multiple de N.
$100\ A + B = k_1\ N$ (1)
et on veut $A^2+B^2 = k_2\ N$ (2)
Elevons (1) au carré:
$10000\ A^2+200AB+B^2 = k_3\ N$ (3)
Multiplions (1) par 2B :
$200AB+2B^2 = k_4\ N$ (4)
Faisons (2) + (3) − (4).
On obtient $10001\ A^2 = k_5\ N$ (5)
N divise donc 10001. N vaut donc 73 ou 137.
L'autre nombre cherché est donc 137. Il resterait pour les puristes à démontrer la réciproque.
Vérifions notre réponse sur un exemple :
21646 = 137 × 158
$216^2 = 46656$
$46^2 = 2116$
$216^2 + 46^2 = 48772$
48772 = 356 × 137 et donc multiple de 137.

Divisibilité

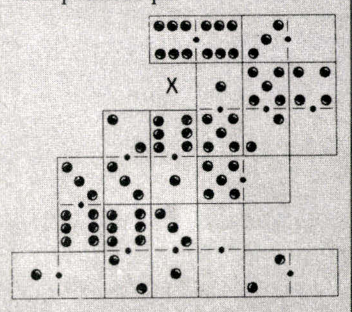
Les quatre nombres sont 108, 117, 135 et 180. Leur somme 540 est bien divisible par 108, 135 et 180 mais pas par 117 qui est l'intrus cherché.

Carré de voisins

Le carré s'écrit [N] [N+1]
Littéralement, il est égal à:
1000N + N + 1 = 10001 N + 1
C'est un carré parfait, donc égal à z^2 et on a $z < 10000$
Soit à résoudre $10001N + 1 = z^2$
$10001N = z^2 - 1 = (z+1)\ (z-1)$
Aucun des facteurs (z−1) et (z+1) ne peut être multiple de 10001. Comme 10001 n'est divisible que par 137 et 73, l'un d'eux est multiple de 73 et l'autre de 137.
1er cas z−1 = 137 p
z+1 = 73q avec pq = N = nombre de 4 chiffres.
En éliminant z, il vient 73q = 137 p + 2
équation diophantienne dont la seule solution telle que pq comporte quatre chiffres est p = 57 qui donne q = 107
soit N = pq = 6099
et le carré cherché est 60996100 qui est le carré de 7810
2e cas z−1 = 73 p
z+1 = 137 p
En éliminant z, il vient 73p = 137q−2
1re solution p= 16 qui donne q= 30 mais pq n'a que 3 chiffres.
2e solution p= 89 qui donne q= 167 mais pq comporte 5 chiffres. Seule solution 60996100.

La multiplication des dominos

Il était évident que le résultat ne pouvait commencer que par 10, que le domino vertical du bas à gauche était le 3-6, que le multiplicande commençait par 6 et le multiplicateur par 1.



Cryptarithme romain

Le multiplicateur ne peut être I (un). Le multiplicateur est donc multiple de 5.
Ce ne peut être V (cinq). Le multiplicande commençant par V, ne pourrait être composé de quatre chiffres romains.
Le multiplicateur vaut donc au moinx X (dix).
Le résultat composé de quatre chiffres différents vaut au plus MDCL = 1650.
Si le multiplicateur est L (cinquante), le multiplicande vaut au moins 50 et le produit dépasserait 2500, ce qui est impossible. Le multplicateur est donc X (dix).
Le résultat est donc multiple de 10 en chiffres romains. Le chiffre 8 correspond donc à C ou L (au multiplicande seuls C et L peuvent suivre X).
La multiplication est donc de la forme.

```
XL . .      XC . .
×    X      ×    X
. . XL      . . XC
```

Dans le deuxième cas, le produit aurait 3 chiffres et commencerait par 9 soit par CM (impossible, tous les chiffres du produit étant différents).
Dans le premier cas, le produit commencerait par 4 et comporterait 3 chiffres. Le produit est alors CDXL (440) et le multiplicande XLIV (44) soit

```
XLIV
×  X
CDXL
```

solution unique.

Alternance

En désignant les chiffres successifs de la suite par a, b, c, d, e, f, g, h, i on est amené à résoudre l'équation suivante :
abdfh + cdfh + efh + gh + i = 1000 dans laquelle chaque lettre correspond à un chiffre différent de 1 à 9.
Parmi les solutions possibles, citons :
3×7 + 5×4 + 6×9 + 8×1 + 2 = 1000
6×4 + 3×7 + 9×5 + 8×1 + 2 = 1000
3×5 + 1×7 + 9×2 + 6×4 + 8 = 1000

Amusette

12 + 3 + 45 + 6 + 7 + 8 + 9 + 10 = 100

Avec les dix chiffres

Désignons par N la racine carrée et cubique des deux nombres cherchés.
N^2 et N^3 comportent pour leur ensemble dix chiffres.
On a donc :
$$\sqrt[3]{100000} < N < \sqrt[2]{10000}$$
$$46 < N < 100$$
En appliquant la preuve par 9, si x est le résidu modulo 9 de N, on a :
$x^2 + x^3$ = résidu de la somme des chiffres de 0 à 9 soit 45.
$x^2 + x^3 = 0 \bmod 9$
$x^2\ (x+1) = 0 \bmod 9.$
On a donc soit N multiple de 3, soit N multiple de 9 diminué de 1.
D'autre part, N ne peut se terminer ni par 0, ni par 1, ni par 5, ni par 6 (N^2 et N^3 se termineraient par le même chiffre).
Seuls cas restant possibles pour N : 48, 53, 54, 57, 62, 63, 69, 72, 78, 84, 87, 89, 93, 98.
La seule valeur de N pour laquelle l'ensemble N^2 et N^3 est formé des dix chiffres de 0 à 9 est N = 69 qui donne
$N^2 = 4761$ et $N^3 = 328509$

Symétrie

Ce problème se résout facilement en utilisant la preuve par 11.
Si x est le résidu modulo 11 de ABC, celui de CBA est aussi x.
Si y est celui de DE, celui de ED est −y.
Soit à résoudre :
xy = −xy mod 11 soit x = 0 mod 11
et on a xy = multiple de 11.
DE composé de deux chiffres différents n'est pas multiple de 11.
Il reste ABC multiple de 11.
Deux cas peuvent se présenter.
1er cas : B= A+C
On a alors ABC = 11 AC et CBA = 11 CA et il faut résoudre AC×DE = CA×ED
(10A+C) (10D+E) = (10C + A) × (10E+D)
équation qui se réduit à 99 A×D = 99 E×C
Il faut donc avoir A×D = C×E.
De plus cette condition est nécessaire et suffisante (seule contrainte A + C < 10).
Vérifions-le sur un exemple :
A×D = C×E = 18 avec A = 2 D = 9 C = 6 E = 3 B = A+C = 8

POUR LES ÉCHECS
UNE SEULE ADRESSE :



St-GERMAIN - LA FAYETTE
7, rue La Fayette - 75009 Paris
Tél. : 48 74 33 21 +

Du lundi au samedi : de 10 h 30 à 19 h 00
Métro : Chaussée d'Antin / RER : Auber

- Livres - revues
- Echiquiers pièces pendules
- Machines électroniques
- Vente par correspondance
- Catalogues

SOLUTIONS

On a bien 286 × 93 = 39 × 682 parmi les solutions possibles.
2e cas : B = A+C − 11. On a alors ABC = 11 (AC−10) et CBA = 11 (CA − 10)
Il faut résoudre (10A+C−10) (10E+D) = (10C+A−10) (10E+D) qui se réduit en :
11 (A×D−C×E) = 10 (D−E).
D étant différent de E, D−E n'est pas nul, mais on ne pourra obtenir 10 (D-E) multiple de 11. Ce 2e cas ne conduit donc à aucune solution.

Dénombrement
Paul doit obligatoirement choisir dans chaque grille quatre numéros à 2 chiffres et deux numéros à 1 chiffre.
Comme il n'y a que 4 colonnes de deux chiffres, le 1, le 2, le 3 et le 4 seront les chiffres des dizaines dans les quatre numéros à deux chiffres.
Pour la colonne des "dix" (10 à 19), Paul a donc 6 choix possibles (10, 15, 16, 17, 18, 19).
Pour la colonne des "vingt", il reste à Paul 5 choix possibles, puis pour la colonne des "trente" 4 choix puis pour celle des "quarante" 3 choix, c'est-à-dire 6×5×4×3 = 360 combinaisons possibles, pour lesquelles il ne lui reste plus aucun choix pour les unités, Paul devant prendre les numéros correspondant aux rangées non retenues dans le choix des "dix", "vingt", "trente" et "quarante".

A raison de 8 grilles jouées par semaine, Paul aura épuisé toutes les combinaisons possibles selon la règle qu'il s'impose au bout de 360:8 = 45 semaines.

PAGE 75

Nombres croisés (par Claude Abitbol) :
1.

	A	B	C	D	E
A	5	3	9	4	1
B	6	6	6	■	2
C	7	1	7	2	2
D	8	■	9	1	1
E	9	6	9	6	■

	A	B	C	D	E
A	3	3	4	8	9
B	8	■	7	5	7
C	1	8	1	8	1
D	9	9	7	■	2
E	2	3	4	■	2

PAGES 92 ET 93

Echecs:
1. Amener le Roi en renfort, telle est l'idée gagnante : 1. Rb7!, h5; 2. Rc6, h4; 3. Rd5, Rg4; 4. Re4, Rg3 (ou 4. ...h3; 5. Tg8+, Rh4; 6. Rf4, Rh5; 7. Th8+ puis 8. T×h3); 5. Re3, h3 (5. ...Rh3; 6. Rf3 et 5. ...Rg4; 6. Rf2 ne valent pas mieux) 6. Tg8+, Rh2; 7. Rf2, Rh1; 8. Ta8, Rh2 (8. ...h2; 9. Ta1 mat) 9. Th8!, Rh1; 10. T×h3 mat.
(Etude de Euwe)

2. 1. Tf8+! (pour faire de la place au Roi blanc) Re5 (le plus résistant) 2. Rf7! g4; 3. Rg6, Re4; 4. Rg5, g3; 5. Rh4!, g2; 6. Tg8, Rf3; 7. Rh3! et le pion tombe.
(Etude de Euwe)

3. Des coups ultra-précis sont nécessaires : 1. Td2+!, Rb1 (la seule case valable, 1. ...Ra3 étant réfuté par 2. Td3+ et 3. T×g3, et 1. ...Ra1? par 2. Rb3! et mat au coup suivant) 2. Rc3!, Rc1 (les poussées de pion sont mauvaises : 2. ...g2; 3. Td1+, Ra2; 4. Tg1! et zugzwang. De même 2. ...h2; 3. Td1+, Ra2; 4. Th1!, g2; 5. T×h2 et le pion g2 est cloué) 3. Ta2!, Rd1 (forcé car après 3. ...Rb1; 4. Te2! il faut pousser un pion et on a les mêmes variantes que dans la parenthèse précédente) 4. Rd3, Rc1 (ou 4. ...Re1; 5. Re3, Rf1; 6. Rf3! et les pions tombent, ou encore 4. ...Re1; 5. Re3, Rd1; 6. Rf3, g2; 7. Rf2) 5. Re3!, h2; 6. Ta1+, Rb2; 7. Th1!, g2; 8. T×h2! et, juste à temps, le pion g2 sera capturé puisqu'il est cloué.
(Etude de Shapiro)

4. 1. Rd6!!, d2; 2. Rc7!!, d1 = D (si 2. ...b6; 3. T×b6 et 4. Ta6 mat) 3. Ta6+!!, b×a6; 4. b6+, Ra8; 5. b7+, Ra7; 6. b8 = D mat. Spectaculaire.
(Etude de Richter)

5. 1. Tf7!, Fb1 (les autres cases ne vont pas : 1. ...Fg6; 2. Tg7! et 1. ...Fe4; 2. Tf4!) 2. g5! (paralysant le Cavalier et menaçant de le capturer avec 3. Ta7+, Rb3; 4. Tg7) Fa2; 3. Ta7+, Rb3; 4. Rc1!! et les noirs sont dans l'atroce situation du zugzwang. Ils doivent donner le Fou ou le Cavalier, après quoi les blancs obtiennent un gain technique.
(Etude de Prokop)

6. 1. Re6, Ta6+; 2. Re5! (et non 2. Rf5? à cause de 2. ...Rf7!; 3. Te1, Ta8! et les noirs vont prendre le pion par 4. ...Te8 et 5. ...T×e7) Ta5+ (ou 2. ...Ta8; 3. Rf6! ramenant à la suite du texte) 3. Rf6, Ta6+; 4. Rg5, Ta5+; 5. Rg6, Ta6+; 6. Tf6!, Ta8; 7. Td6! et les noirs ne peuvent éviter 8. Td8+.
(Etude de Tarrasch)

7. 1. Rc4! (menaçant de venir soutenir le pion a6) T×a6; 2. a4!!, T×a4+ (sinon le pion a4 est un atout gagnant puisque le Roi noir est hors-jeu) 3. Rb3!! et il n'y a rien à faire contre les deux menaces 4. Td1 mat et 4. R×a4.
(Etude de Prokes)

8. 1. Th3+!, Rg7 (non 1. ...Rg5? à cause de 2. Tg3+ puis 3. T×g6 et 4. a7); 2. Tg3!!, T×g3; 3. a7, Tg1 (ou 3. ...b2+; 4. R×b2, Tg2+; 5. Rb3! ramenant à la suite du texte) 4. Rb2!, Tg2+; 5. R×b3, Tg3+; 6. Rb4, Tg4+; 7. Rb5, Tg5+; 8. Rb6, Tg6+; 9. Rb7! et il n'y a plus rien à faire.
(Etude de Rinck)

9. 1. Rb5!, Tb8+; 2. Rc6, Tc8+; 3. Rb7, Tc1! (le plus tenace) 4. a6, Tb1+; 5. Rc6, Tc1+; 6. Rb5, Tb1+; 7. Ra4!, Tb8 (ou 7. ...Ta1+; 8. Ta3!, Tc1; 9. a7, Tc8; 10. Rb5, Ta8; 11. Rc6! et les blancs gagnent) 8. Ra5, Ta8; 9. Rb6, Tb8+; 10. Rc7, Tb1; 11. Ta3!, Tc1+; 12. Rb6, Tb1+; 13. Ra5, Tb8; 14. a7, Ta8; 15. Rb6 et la Tour noire devra bientôt se sacrifier.
(Etude de Cheron)

10. 1. Tg1+!, Rh7; 2. e5!!, T×e5+ (sur un coup comme 2. ...Ta7+ le pion passé des blancs se révèle un atout décisif maintenant que le Roi noir est relégué sur la bande) 3. Rf7!, Rh6 (forcé puisque le mat menaçait) 4. Rf6! et ce renouvellement de la menace de mat, associé à l'attaque de la Tour, permet de capturer cette dernière.
(Etude de Selesniev)

11. 1. Tf8! (pour jouer 2. Tf6+, Rg5; 3. Rg7) Tg5; 2. Tf6+, Rh5; 3. Tf5!!, T×f5; 4. Rg7, Tg5+; 5. Rf7, Tf5+; 6. Re7, Te5+; 7. Rd7, Td5+; 8. Rc7, Tc5+; 9. Rb7, Tb5+; 10. Ra7! et le pion noir se révèle néfaste : il n'y a plus d'échec.
(Etude de Pfeiffer)

12. 1. e7, Tc8; 2. Tf8, Tc6+; 3. Rf5, Te6! (une défense ingénieuse) 4. R×e6 (et non 4. e8 = D? car après 4. ...T×e8; 5. T×e8, Rd2!; 6. Rf4, e2; 7. Rf3, e1 = D les blancs doivent donner leur Tour) e2; 5. Tf3+, Rd4 (sur 5. ...Rd2; 6. Tf2!, clouant le pion, gagne) 6. Tf4+!, Rd3 (ou 6. ...Re3; 7. Tf5! e1 = D; 8. Te5+ et 9. T×e1) 7. Te4!! (les blancs ne veulent pas être en reste, qui sacrifient eux aussi leur Tour) R×e4; 8. e8= D e1 = D; 9. Rf7+ et, à peine apparue, la Dame noire est amenée à disparaître.
(Etude de Troitsky)

13. 1. Rb8!, Tc6; 2. Tf6!, c4! (mauvais serait l'échange immédiat : 2. ...T×f6?; 3. g×f6, c4; 4. f7, c3; 5. f8 = D, c2; 6. Dc5 etc. La défense jouée tend un piège car sur 3. T×c6, d×c6; 4. g6, c3; 5. g7, c2; 6. g8 = D c1 = D, la lutte Roi et Dame contre Roi et Dame amène la nullité) 3. Th6+!!, Rg2 (si 3. ...T×h6; 4. g×h6 et les blancs font Dame sur échec alors que le pion noir ne sera qu'en c2) 4. T×c6!!, d×c6; 5. g6!, c3; 6. g7, c2; 7. g8 = D+ et cet échec au Roi gagne le temps, capital, de neutraliser le pion noir.
(Etude de Vlk)

14. 1. Rf7!!, T×h5 (ou 1. ...Rh7; 2. Tg7+, Rh8; 3. Rg6! et les noirs n'ont pas le temps de s'opposer à la manœuvre; 4. Ta7 et 5. Ta8 mat); 2. Tg8+, Rh7; 3. Tg7+, Rh8; 4. Rg6!, g4! (la meilleure défense pour s'opposer à 5. Ta7 et 6. Ta8 mat) 5. Ta7, Tg5+; 6. R×h6, g3 (la Tour noire ne peut bouger : sur la cinquième rangée elle perd le contrôle de g8 pour y aller couvrir l'échec, et sur g8 elle provoque 7. Th7 mat) 7. R×g5, g2 (ou 7. ...f3; 8. Rg6! suivi du mat) 8. Ta1, f3 (sinon les deux pions tombent) 9. Rg6! et il faut donner les pions pour éviter un mat immédiat.
(Etude de Selesniev)

PAGES 94 ET 95

Scrabble:

Pentatop:
1. VERT(I)GO en H4 pour 78 points
2. REVIGORA en 4F pour 74 points
3. AUTORAIL en K1 pour 66 points
4. (J)UDAISES en H1 pour 131 points
5. MONTICULE en 8D pour 64 points

Les Benjamins:
- avec SONGER, on peut faire : MENSONGER
- avec SOLES, on peut faire : CONSOLES, DESSOLES, RISSOLES
- avec ETAUX, on peut faire : BIMETAUX, VEGETAUX
- avec POTAGE, on peut faire : CHIPOTAGE, REMPOTAGE, TRIPOTAGE

Le coin du stratège:
Il y a évidemment mille manières de faire un scrabble avec ces lettres, l'important étant surtout de laisser le moins de places possibles à l'adversaire pour placer lui-même un scrabble (et de faire tout de même un score correct...) Citons pour mémoire (L)ANCIER en 7H pour 75 points (pour la rallonge...); nous avons recensé (sauf oubli...) 18 scrabbles différents pour 86 points, sur le premier S de SINUEUSE ou sur le premier E (D)ECERNAI, RANCI(M)ES, CRANE(R)IE, etc.), et un certain nombre de scrabbles à 80 points sur le I de SINUEUSE

(INCI(T)ERA,(S)ERANCAI, etc.). Mais tous ces coups laissent libres des lettres de SINUEUSE, les rallonges sur ETAUX (L et M), et toutes les places que le mot choisi ouvre lui-même.
Or, il existe un coup qui, pour 77 points, ne laisse plus aucune place de scrabble en 7 ou 8 lettres à l'adversaire : (V)AINCRE en 7A, qui est donc le coup idéal.

PAGES 96 ET 97

Dames:

1. 1. ...(17-21); 2. 33×24 (19×30); 3. 25×34 (22-28); 4. 32×23 (21×41); 5. 42-37 (41×32); 6. 38×27 (18×29); 7. 34×23 (13-18); 8. 44-39 (18×29); 9. 39-34 (8-13); 10. 34×23 (13-18); 11. 43-39 (18×29); 12. 39-34 (9-13); 13. 34×23 (13-18); 14. 49-43 (18×29); 15. 43-39 (12-17).
Delhom-Van der Zee, 5e ronde

2. 1. ...(18-23); 2. 29×16 (20×29); 3. 33×24 (7-11); 4. 16×18 (13×35) et (N+) par passage à dame du pion 35.
Hiddink-Van der Zee, 1re ronde

3. 1. 23-19 (14×23); 2. 37-31 (26×46); 3. 40-34 (46×28); 4. 33×2 (21×32); 5. 38×27 (B+)
Agafonov-Florissen, 2e ronde

4. 1. ...(14-20); 2. 25×23 (22-28); 3. 33×22 (17×46) (N+)
Kouperman-Agafonov, 7e ronde

5. 1. 23-19! (24-30) forcé si les noirs ne veulent pas perdre un pion, 2. 29-24! (30×28); 3. 24×4 (13×24); 4. 32×23 (B+).
Van der Zee-Palmer, 1re ronde

6. 1. ...(11-17); 2. 22×11 (16×7); 3. 27×16 (26-31); 4. 37×26 (7-11); 5. 16×18 (13×44) (N+)
Bonnave-Nimbi, 2e ronde

7. 1. ...(14-19)!; 2. 28×5 (24-30); 3. 25×34 (45×46); 4. 27-22 (26-31); 5. 5-10 (46×5); 6. 22-18 (5-19); 7. 18-12 (19-2); 8. 12-7 (2×11) (N+)
Nimbi-Guinard, 7e ronde

8. 1. ...(26-31); 2. 37×26 (25-30); 3. 34×25 (23-28); 4. 32×23 (18×29); 5. 33×24 (17-21); 6. 26×17 (11×45 (N+1) et les noirs abandonnèrent, un peu trop tôt à mon avis.
Martens-Guinard, 5e ronde

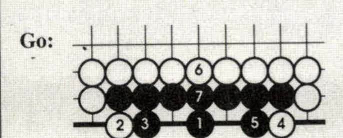
PAGES 98 ET 99

Bridge :

1. 1 ♠. Annoncer une majeure au palier de un est préférable à l'enchère de surcontre.
2. 2 ♠. Barrage.
3. Passe. L'enchère de 1 ♥ après un contre nécessite au moins 7H.
4. Deux enchères possibles : 2 ♥ texas ♠, on annoncera les ♥ au deuxième tour, ou 4 ♦ qui montre un 5-5 majeur sans espoir de chelem.
5. 2 ♣ suivi de la nomination des ♠. Il ne faut surtout pas faire un texas avec 8DH car on n'a aucune redemande satisfaisante au deuxième tour.
6. 3 ♥, invitation au chelem.
7. Contre (spoutnik).
8. 3 ♦ + Cue bid, agrée l'atout ♠. L'enchère est plus forte que 4 ♠ direct.
9. Il ne faut surtout pas contrer qui serait spoutnik, il faut passer et attendre.
10. Il faut présenter la Dame en espérant le Valet sec en Est. Si Ouest couvre du Roi, il faudra revenir en main et faire l'impasse au 9.
11. Jeu de sécurité. Tirer l'as en tête puis jouer le 7 vers D 10.
12. Prenez le retour ♥ et tirer l'As d'atout, vous ne pouvez plus perdre si vous ne jouez plus atout. Tirez Roi et As ♦, puis coupez un ou deux ♦. Vous perdrez au maximum deux atouts en plus de l'As ♥.
13. Les coupes de la main longue ne rapportent pas de levées sauf si l'on peut en faire suffisamment pour qu'elle devienne la main courte. Roi ♥, As ♣ et ♣ coupé. Petit ♥ pour le 10 (on interrompt la manœuvre du mort inversé si les atouts sont 4-1). ♣ coupé maître, ♦ pour le Roi, ♣ coupé maître. ♦ pour l'As et As de ♥ qui squeeze éventuellement Est ♣-♦ pour la treizième levée.
14. Ce chelem est à 100 % sur l'entame de la Dame ♣. On prend l'entame du Roi, As ♠ et ♠ coupé de l'As d'atout. Petit ♥ pour le 8 et ♠ coupé du Roi, petit ♥ pour le 9 et ♠ coupé de la Dame. Il ne reste plus qu'à tirer l'as ♣ et à présenter le 10 ♣ sur lequel on défausse un ♦ du mort. Est en main est obligé de jouer dans la fourchette ♦ ou en coupe et défausse.
15. Il ne faut surtout pas faire la levée du 10 ♦ car on perd une remontée au mort, il faut impérativement faire la levée du Roi, tirer les ♣ et l'on aura une remontée au mort par la Dame ♦ (l'As est affiché en Ouest).
16. 8 ♠, carte haute pour signaler au partenaire qu'il s'agit d'une fausse entame. L'entame dans une autre couleur risque de donner la neuvième levée au déclarant tout en nous privant d'un élément de fourchette.
17. Entamez le 3 ou le 5 ♥. Sud est vraisemblablement singleton ♥.
18. Ne posez pas de problème à votre partenaire, coupez le deuxième tour de ♥ et tirez As et roi ♣.
19. L'entame est sans avenir, rejouez ♠ (♣ chaque fois que vous pourrez) pour enlever les remontées du mort.
Les donnes 17, 18 sont extraites du numéro 0 de la Lettre bimensuelle de Michel Lebel.

PAGES 100 ET 101

Go:



1: Le point vital symétrique est en 1; il faut répondre au coup 6, sinon les yeux se transforment en faux yeux quand blanc joue 7. Si noir 1 en 7, blanc 2 tue.



LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

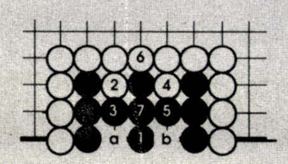
PARIS
75005 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 40, rue des Écoles — Tél. 43.26.79.83
75008 **PARIS** - JEUX DESCARTES, 15, rue Montalivet — Tél. 42.65.28.53
75017 **PARIS** - J.G. DIFFUSION - JEUX DESCARTES, 6, rue Meissonnier — Tél. 42.27.50.09

RÉGION PARISIENNE
78140 **VELIZY VILLACOUBLAY** - FEERICS, CC ART DE VIVRE — Tél. 39.56.65.79
91000 **EVRY** - CELLULES GRISES, CC EVRY 2, place de l'Agora — Tél. 64.97.81.74
94210 **LA VARENNE SAINT HILAIRE** - L'ECLECTIQUE, Galerie Saint-Hilaire, 93, avenue du Bac — Tél. 42.83.52.23

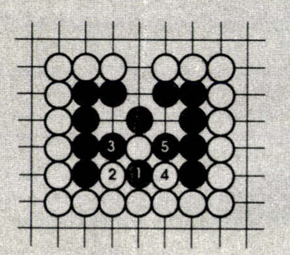
PROVINCE
49000 **ANGERS** - EVASION, 74, rue Baudrière — Tél. 41.86.08.07
74000 **ANNECY** - NEURONES, Rue de la Préfecture, l'Emeraude du Lac — Tél. 50.51.58.70
84000 **AVIGNON** - LA VOUIVRE, 82, rue Bonneterie — Tél. 90.85.33.57
20200 **BASTIA** - POINT DE RENCONTRE, 3, bd Giraud — Tél. 95.31.23.10
64100 **BAYONNE** - FALINE JOUETS, 11, rue Jacques Lafitte — Tél. 59.59.03.86
90000 **BELFORT** - FANTASMAGORIE, rue du Comte de la Suze — Tél. 84.28.55.99
29200 **BREST** - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven — Tél. 98.44.25.30
33000 **BORDEAUX** - PRESTABLE CHEVILLOTTE, 24, rue Vital Carles — Tél. 56.44.22.43
06400 **CANNES** - LES FOUS DU ROI, 47, boulevard Carnot — Tél. 93.38.91.47
71100 **CHALON SUR SAONE** - LA TOUR DE MARCILLY, 2, passage Marcilly — Tél. 85.48.59.27
63000 **CLERMONT FERRAND** - LE QUARTIER BLATIN, 3, rue Blatin — Tél. 73.93.44.55
21000 **DIJON** - L'ILE AUX TRESORS, rue de la Poste — Tél. 80.30.51.17
38000 **GRENOBLE** - AU DAMIER, 25 bis, cours Berriat — Tél. 76.87.93.81
76600 **LE HAVRE** - AU CLERC DE DUNE, 92, rue du Docteur Vigné — Tél. 35.41.71.91
87000 **LIMOGES** - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie — Tél. 55.34.54.23
60002 **LYON** - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay — Tél. 78.37.75.94
13001 **MARSEILLE** - AU VALET DE CARREAU, 6, rue du Jeune Anacharsis — Tél. 91.54.02.14
57000 **METZ** - EXCALIBUR, 34, rue du Pont des Morts — Tél. 87.33.19.51
34000 **MONTPELLIER** - POMME DE REINETTE, 33, rue de l'Aiguillerie — Tél. 67.60.52.78
54000 **NANCY** - EXCALIBUR, 35, rue de la Commanderie — Tél. 83.40.07.44
44000 **NANTES** - BROCELIANDE, 2, rue J.-J-Rousseau — Tél. 40.48.16.94
06000 **NICE** - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo — Tél. 93.87.19.70
30000 **NIMES** - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands — Tél. 66.76.20.04
45000 **ORLEANS** - EUREKA, Galerie du Châtelet — Tél. 38.53.23.62
66000 **PERPIGNAN** - HOBBY GAMES, Galerie Vauban — Tél. 68.51.83.00
29000 **QUIMPER** - L'AMUSANCE, Centre Commercial Continent — Tél. 98.90.40.50
35000 **RENNES** - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils — Tél. 99.31.09.97
76000 **ROUEN** - ECHEC ET MAT, 9, rue Rollon — Tél. 35.71.04.72
42000 **SAINT-ETIENNE** - CACHE CACHE, 23, avenue de la Libération — Tél. 77.32.46.25
44600 **SAINT-NAZAIRE** - MULTILUD, 16, rue de la Paix — Tél. 40.22.58.64
67000 **STRABOURG** - PHILIBERT, 12, rue de la Grange — Tél. 88.32.65.35
65000 **TARBES** - LE JOUEUR, 3, rue de Gonesse — Tél. 62.32.17.53
83000 **TOULON** - LE MANILLON, 5, rue Pierre-Corneille — Tél. 94.62.14.45
31000 **TOULOUSE** - JEUX DU MONDE, Passage St-Jérôme, 14-16, rue Fontvieille — Tél. 61.23.73.88
37000 **TOURS** - POKER D'AS, 6, place de la Résistance — Tél. 47.66.60.36
26000 **VALENCE** - MOI JEUX, 39, rue Bouffier — Tél. 75.43.49.02
56003 **VANNES CEDEX** - LIRE ET ECRIRE, 22, rue du Mené — Tél. 97.47.38.55
38090 **VILLEFONTAINE** - RECREABEAU, Centre Commercial Saint-Bonnet l'Etang — Tél. 74.96.55.84

ETRANGER
BELGIQUE - 1040 **BRUXELLES** - DEDALE, Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren — Tél. 02.734.22.55
CANADA - 4532 **ST-DENIS** - **MONTREAL** - LE VALET DE CŒUR, P.QUE H2J 2L4 — Tél. (514) 499.9970
SUISSE - 1201 **GENEVE** - AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette — Tél. 41.22.34.25.76

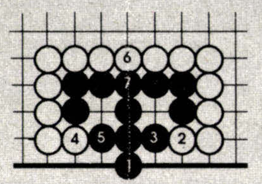
SOLUTIONS



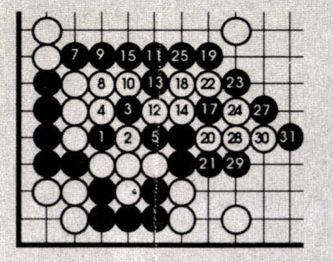
2: Le constructeur est en 1. Là encore il faut répondre au coup 6. Si blanc 2 en 3, noir en 2, blanc 5, noir 4, blanc 6, il y a *Seki* et noir est vivant tout de même.



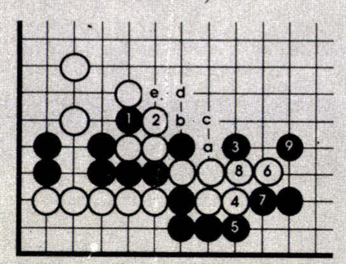
3: Blanc menace de faire un nœud de bambou en 3 ou 5. Le sacrifice en 1 anéantit la double menace. Là aussi, si blanc 2 en 3, noir 2, blanc 5, noir 4, il y a *Seki*.



4: La descente en 1 (ironie de la symétrie) détruit la "vitalité" des points vitaux en 3 et 5; si noir 1 en 2, blanc 5 tue (ou noir 4, blanc 3).



5: 6 en 1, 16 en 3, 26 en 17. Tout lire d'avance est difficile (essayez après avoir lu la solution de tout relire sans poser les pierres, avec précision). L'ordre des coups est forcé (sauf pour 13 et 15 qui peuvent être intervertis).



6: La difficulté vient de ce que le *Tesuji* en 3 doit être précédé du coup de préparation en 1, sinon: noir 3, blanc **a**, noir **b**, blanc **c**, noir 1, blanc **d**, noir 2, blanc **e**, et noir est mort; l'échange de 1 pour 2 évite cette manœuvre.

PAGE 102

Tarot :

1. En principe, l'Excuse jouée au premier tour d'atout est un arrêt. Mais, dans cette position, Est est manifestement gêné à l'entame et son atout pair exprime clairement une défense courte du Petit. L'upercut du 17 est donc plus agressif.

2. Par convention, entamer d'un tarot majeur exprime une main d'atouts séquencée. Il faut toujours jouer l'atout le plus fort, car le 19 prometterait le 18, mais dénierait le 20.

3. A la table, convenez d'un signal classique de tenue défini par l'ordre des deux premières cartes jouées dans la couleur. (8 et 4 de ♠, par exemple). Notez que, dans ce cas précis, l'Excuse jouée dès le premier pli est une demande impérative d'atout.

4. Vous signalez votre doubleton en jouant d'abord votre Cavalier. Cet appel dans la couleur est significatif, car il témoigne généralement d'une possibilité de surcoupe. Naturellement, Est se gardera bien d'engager un honneur au second tour.

5. Bien que vous jouiez « petit prometteur », il faut mentir. Vous avez une main forte et devez diriger le jeu. En entamant du 2 de ♦, vous inciterez plus sûrement vos partenaires à relancer l'action dans cette couleur.

6. Vous désirez vous livrer à une chasse absolue. Pour éviter toute confusion, entamez d'un petit tarot impair. Sauf danger imminent, le flanc vous obéira aveuglément.

7. Vous contre-attaquez ♣. Est n'a pas seulement voulu dévoiler un second oudler. Il exprime à la défense une formelle contre-indication d'un jeu d'atout.

8. Vous prenez du 19 et, comme Ouest vous l'a demandé par sa contre-entame d'atout pair, vous rejouez ♣ dans la coupe du preneur. Vous réalisez ainsi un « 2 pour 1 ». Il n'y a pas d'ambiguïté.

PAGE 103

Backgammon:

1. Non, car il a non seulement un pion frappé, mais a toutes les chances d'en exposer d'autres sous peu; et avec plusieurs pions frappés, il risque, dans cette position, d'être "blitzé" avant d'avoir pu beaucoup avancer, et de perdre un gammon.

2. Oui, car il a un pion libre en N12 qui lui permet de jouer pour la course sans perdre de temps, et peut, avec un 6, sortir un pion de N5 sans trop de danger: le board noir n'est pas très puissant; de plus, Noir va devoir rapidement casser sa prime de 5 et Blanc pourra jouer plus facilement. Malgré les apparences, la situation s'apparente beaucoup à une course...

3. Non, et cela bien qu'il ait une meilleure structure que Noir: en effet, il doit rentrer dans un board de 4 cases (et peut-être 5), ce qu'il a toujours une bonne chance de faire; mais s'il échoue, le risque de gammon est considérable; et même s'il réussit, il peut toujours perdre un gammon. De plus, il a encore un autre blot en B11 qui accroît sa vulnérabilité.

PAGE 104

Othello:

1. F2, qui enlève l'accès à B6 et F6.
2. A5, qui enlève l'accès à F6 et pourrit B6. Si Noir répond quand même B6, Blanc peut jouer A7; si Noir répond A4, Blanc peut jouer F1.

JEUX & STRATEGIE

Prix normal d'abonnement : 1 an - 6 nos : 150 F.

● BELGIQUE 154 FF

● CANADA et USA 35 $ can.
PERIODICA Inc., C.P. 220 Ville Mont Royal
P.Q. Canada H3P 3C4

● SUISSE 42 FS
NAVILLE et Cie 5-7, rue Levrier
1211 GENÈVE 1 - SUISSE

● AUTRES PAYS 201 FF
Commande à adresser
directement à Jeux & Stratégie

Jeux & Stratégie
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02
Télex : 641 866 F code Excel

Direction administration
Président-Directeur général :
Paul Dupuy
Directeur général :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar
Directeur commercial
publicité :
Ollivier Heuzé

Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction :
Marie-Colette Lucas
Direction artistique :
Francis Piault
Secrétariat :
Valérie Asselin
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix
Jean-Louis Boussange,
Alain Meyer
Correspondant à Londres :
Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF

Services commerciaux
Direction marketing
et développement :
Roger Goldberger
Abonnements
et anciens numéros :
Susan Tromeur
Ventes au numéro :
Jean-Charles Guérault
assisté de
Marie Cribier
Réassorts et modifications :
Terminal E 91,
Tél. vert : 05.43.42.08
réservé aux dépositaires
Relations Presse :
Michèle Hilling

Publicité
Marie-Christine Seznec
Marie-Christine Bunelle
5, rue de la Baume
75415 PARIS Cedex 08
Tél : (1) 45.63.01.02



© 1988 *Jeux & Stratégie*

Les noms, prénoms et adresses de nos abonnés sont communiqués à nos services internes et aux organismes liés contractuellement avec Jeux & Stratégie sauf opposition motivée. Dans ce cas, la communication sera limitée au service de l'abonnement. Les informations pourront faire l'objet d'un droit d'accès ou de rectification dans le cadre légal.

Excelsior Publications SA
Capital social : 2 294 000 F ;
durée : 99 ans.
Principaux associés : Jacques Dupuy, Yveline Dupuy, Paul Dupuy.
Le directeur de la publication :
Paul Dupuy.
Dépôt légal nº 1248.
Imprimé en France par Technigraphic.
Nº de commission paritaire : 62675.
Photocomposition
et Photogravure : Dawant



cet article n'est pas en vente dans les Relais-Boutiques Jeux Descartes!
Relais Boutiques JEUX DESCARTES:
TOUT LE JEU


BORDELAIS LEMEUNIER/LEO BURNETT
Marlboro
BRIQUETS FEUDOR EN VENTE DANS LES BUREAUX DE TABAC.
Marlboro